超過50頁PlayStation 2專題特集！！

2000年3月10日

122

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

完美版

隨書免費附送
AERO DANCING F完全攻略別冊
遊戲誌動感VCD

史上最多 PS2 遊戲解說

試玩報告

直擊港、日兩地發賣情況

不能遺忘的遊戲誌攻略
CARD HERO
ETERNAL RING
RIDGE RACER V
VAGRANT STORY
STRIDER飛龍 1& 2
BIOHAZARD CODE：Veronica
機動戰士GUNDAM 基力之野望 自護之系譜

售價港幣35元正



BIOHAZARD®

CODE:Veronica

完全攻略本

Dreamcast

R.P.D.
S.T.A.R.S.

全城熱賣

定價港幣五十元正

由J. J親自執筆的完全小說式攻略、帶你進入BIOHAZARD的最新章



遊戲誌編輯部製作

CAPCOM®

CAPCOM ASIA CO.,LTD.出版

無賴募集！

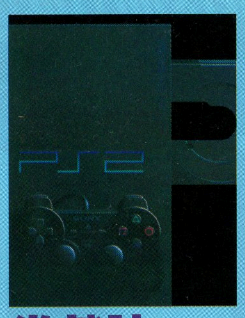
誠意招聘

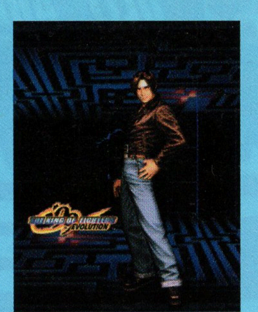
製作助理

1) 中五程度，中文程度良好
2) 盡責、勤奮上進，對電視遊戲有一定認識
3) 具電視製作經驗，懂日語，中文輸入法者為優先入隊

應徵者請將個人資料、履歷連同一篇1000字以下自我介紹文章
傳真至25075175或email至gameplay@netvigator.com
請註明[應徵製作助理]









遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE
VOL.122目錄 2000年3月11日

隨書附送攻略別冊
AERO DANCING F戰鬥飛行手帳

完全超大特集！！
PLAYSTATION 2完全大解剖....19

AOU實況為你報！！
業務二課............................ 126

各大手提遊戲集於一身
POCKET情報所 99

藤崎的封神盡在WS
封神演義............................ 102

全新專欄！！
DVD PLAYER 109

使用本書時之注意事項

1.因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。

2.閱讀時請與本書保持一定距離。

3.長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。

4.由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。

5.請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、溈水拭抹本書。

6.由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

● 請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。

● 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。

● 有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否和本刊無關)。

遊戲索引(以遊戲類型及筆順排序)

ACT
ARMORED CORE 2 57
GALE GUNNER 89
STRIDER飛龍 1& 2 144
THE Bouncer 57
Worldroid 9 91
X-FIRE 55
電線 66
建設重型機械格鬥BATTLE 打倒吧金剛! 53

AVG
0 STORY 48
BIOHAZARD CODE: Veronica 164
CARRIER 80
EXTERMINATION 58
Primal Image 50
THE RING 78
花與太陽和雨 62
鬼武者 56

ETC
BEAT MANIA APPEND 5thMIX-TIME TO GET DOWN~ 97
BE ON EDGE 64
DRUMMANIA 40
GUITAR FREAKS APPEND 2ndMIX 97
KAIKAN PHRASE墮天使降臨 87
UNiSON 65
STEPING SELECTION 96
大神一郎奮鬥記 70
唱歌吧~SEIREI-SONG 88

FIG
DEAD OR ALIVE 2 47
POWER STONE 2 74
THE KING OF FIGHTER 99 EVO 73
STREET FIGHTER EX 3 34
真 三國無雙 65
鐵拳TAG TOURNAMENT 55

PUZ
FANTAVISION 42
GOLEM之迷路小孩 79
I.Q REMIX 52
折磚2 95
Wartris 95

RAC
DRIVING EMOTION Type-S 46
Fly High 63
RIDGE RACER V 26
RR64 81
VIGILANTE 8~SECOND BATTLE 96
WILD WILD RACING 60
GRAN TURISMO 2000 56

RPG
BLACK MATRIX+ 84
DARK CLOUD 49
ETERNAL RING 30
EVERGARCE 45
FINAL FANTASY X 63
MAXIMO 64
RONE JADE 76
VAGRANT STORY 168
不思議迷宮~風來的思寧2 82
REISELIED EFAMERAL FANTASIA 62
封神演義 102
波洛古羅斯物語3 64

SLG
A6 去吧!A列車6 38
GUNDRESS 90
THE BISTRO~料理與WINE之職人們 94
ZUSOR VASAR 75
決戰 36
建設機械SIMULATOR KENKI ITSUPAI 86
機甲世紀G BREAKER SUNRISE INTERACTIVE 65
機動戰士GUNDAM 基力之野望 自護之系譜 156
鄭問三國誌 64
戰略師團~虎!虎!虎!陸戰編 85

SPT
All Star Prowestling 61
GOLF PARADISE 54
SKY SURFER 60
SSX 66
將榮冠給你 往甲子園的道路 66
實況WORLD SOCCER 2000 58
實況野球7 59
劇空間職業棒球AT THE END OF THE CENTURY 1999 51

STG
AERO DANCING F ....別冊
GRADIUS III AND IV～復活的神話 61
GUN GRIFFON 59
SLIHEED 63
SPACR INVADERS X 96
VIRTUA COP 2 72

TAB
AMERICAN ARCADE 65
CARD HERO 150
EX桌球 66
日本職業麻雀連盟公認 THE 職業麻雀 免許皆傳 94
爸爸的時間--釣魚 / 花札 / 麻雀 92
柿木將棋IV 44
森田將棋 44
麻雀大會3 MILLENNIUM LEAGUE 43
撞球BILLIARDS MASTER 2 43
華蘭虎龍學園~心跳篇/麻雀鳥頭紀行 93

遊戲類型解說

ACT ....動作遊戲
ARPG ....動作角色扮演遊戲
AVG ....冒險／文字冒險遊戲
ETC ....電子小說／其他類型遊戲
FIG ....對戰格鬥遊戲
PUZ ....智力／方塊遊戲
RAC ....賽車遊戲
RPG ....角色扮演遊戲
SLG ....模擬／育成／戰略遊戲
SOC ....足球遊戲
SPT ....體育運動遊戲
SRPG ....戰略角色扮演遊戲
STG ....射擊遊戲
TAB ....桌上遊戲

攻略資訊港

180度打轉後也沒有的賽事
RIDGE RACER V 26

初回攻略正式展開
ETERNAL RING 30

飛燕好鬼惡（人用時…）
STRIDER飛龍1&2 144

鬥唔英雄，臥虎藏龍
CARD HERO 150

第十三隊小隊萬歲！！
機動戰士GUNDAM 基力之野望 自護之系譜 156

打爆機＋隱藏要素介紹
BIOHAZARD CODE:Veronica 164

不會完的放浪者物語
VAGRANT STORY 168

感謝MELTINA提供書籍

夢回三國掃描製作

GP樂園

動畫新聞組 106
IDOL SHOT！ 110
J-POP 115
樂園莊 116
新日本LOOK 114
GP物料供應處 122
LOOK！編輯TALKING 14
目錄 4
情報GUIDE 6
專業評壇 8
熱線遊戲流行榜 10
COUPON PARADISE優惠天國 12
WONDER SWAN專頁 17
CAPCOM XPRESS 15
HYPER NEOGEO WORLD 2000 16
GP露嘉的日常生活 118
無責任新GAME擂台 121
編輯接待處 119
GP GALLERY 120
秘密技巧 132
四格漫話 125
腦EXPRESS 134
遊戲發售時間表 175

NOTES FROM EDITOR

今期GPM中所收錄的遊戲特別多，因此長話短說，不知大家對於剛「出世」的PS 2感覺如何？筆者對於其價格就不敢多說，但是對於其遊戲方面，只要不期望太大就不令自己太過失望。不過它始終都是一部遊戲機，日本這麼緊張不讓出口，真是叫人感到不滿，有時真懷念紅白機的時代，完全不會有這個問題出現。(MS)

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223 傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆執行編輯／福田Tobi K.、MS、赤目黑龍
◆編輯部／山寺良牙、MARKS、小璘、時雨、一輝、悟空、NEMESIS-T00、隨風
◆特約筆者／阜林三郎、露嘉、歐陽明
◆封面設計／ANDY LEUNG、子濃
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG 電話／2511-8208
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通州西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

熱點新作

愈玩愈激一擻三！
STREET FIGHTER EX 3 34
我要三國誌的即時戰略！！
決戰 36
又玩起鐵路呀！
A6 去吧!A 列車 6 38
鼓雖然細但樂趣不減
DRUMMANIA 40
色盲玩不到的跳舞GAME
STEPING COLLECTION 41
要注意之PS 2里馬作！
FANTAVISION 42
撞球 BILLIARDS MASTER 2/麻雀大會 3 MILLENNIUM LEAGUE 43
柿木將棋 IV/森田將棋 44
暗殺者到底是誰？
EVERGARCE 45
四方廠的賽車GAME？有冇CG睇？
DRIVING EMOTION Type-S 46
美女格鬥降臨PS 2
DEAD OR ALIVE 2 47
愛從何而來
0 STORY 48
世界建設由你話事
DARK CLOUD 49
CG美少女來襲香港
Primal Image 50
電視直播手？
劇空間職業棒球 AT THE END OF THE CENTURY 1999 51
PS 2版最新作
I.Q REMIX 52
地盤佬打地盤佬你買邊個贏
建築重型機械格鬥 BATTLE 打倒吧金剛! 53
我們的哥爾夫PS 2版
GOLF PARADISE 54
X-FIRE/鐵拳 TAG TOURNAMENT 55
鬼武者/GRAN TURISMO 2000 56
THE Bouncer/ARMORED CORE 2 57
EXTERMINATION/實況 WORLD SOCCER 2000 58
實況野球 7/GUN GRIFFON 59
WILD WILD RACING IMAGINEER/SKY SURFER 60
All Star Prowestling/GRADIUS 3&4復活之神話 61
花與太陽和雨/REISELIED EFAMERAL FANTASIA 62
Fly High/FINAL FANTASY X/SLIHEED 63
鄭問三國誌/BE ON EDGE/MAXIMO/波洛古羅斯物語 3 64
AMERICAN ARCADE/UNiSON/真 三國無雙/機甲世紀 G BREAKER SUNRISE INTERACTIVE 65
電線/EX 桌球/SSX/將榮冠給你 往甲子園的道路 66
我愛大神一郎……
大神一郎奮鬥記 70
仲好玩過街機版！
VIRTUA COP 2 72
2000人物提早登場
THE KING OF FIGHTER 99 EVO 73
博士陰謀、力石威力
POWER STONE 2 74
機械野獸大賽車
ZUSOR VASAR 75
幾時可以上網
RUNE JADE 76
午夜兇鈴外篇？
THE RING 78
協助皇帝度過難關
GOLEM之迷路小孩 79
唔好信人
CARRIER 80
原來我都識渣車
RR64 81
N64仲有新動作
不思議迷宮~風來的思寧 2 82
再一次做阿當同夏娃
BLACK MATRIX + ... 84
德國大戰八個聯軍
戰略師團~虎!虎!虎!陸戰編 85
學做地盤佬的第一步
建設機械 SIMULATOR KENKI ITSUPAI 86
聽歌＋睇人
KAIKAN PHRASE 墮天使降臨 87
手、腦、心並用
唱歌吧 ~SEIREI-SONG 88
點解咁難控制部機嘅？
GALE GUNNER 89
人設就唔差，隻GAME就…
GUNDRESS 90
拯救同伴、將所有壞人打倒
Worldroid 9 91
三隻都係相同的女仔
爸爸的時間 -- 釣魚/花札/麻雀 92
華蘭虎龍學園~心跳篇/麻雀鳥頭紀行 93
THE BISTRO~料理與 WINE 之職人們/日本職業麻雀連盟公認 THE 職業麻雀 免許皆傳 94
折磚 2/Wartris 95
SPACR INVADERS X/VIGILANTE 8~SECOND BATTLE96
GUITAR FREAKS APPEND 2ndMIX/BEAT MANIA APPEND 5thMIX-TIME TO GET DOWN~ 97

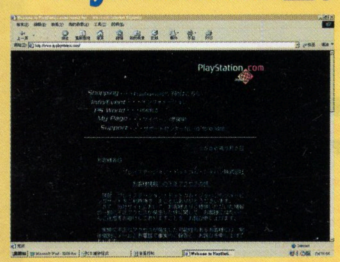
情報Guide

PlayStation®2發售事件簿

SONY下PS2出口禁制令！？

在PS2發售前夕，日本SONY向各大零售商發出通告，聲明3月4日推出市面的PlayStation 2主機將被禁止運離日本國外，SONY已經向法院取得了「禁制令」，禁止所有的PlayStation2出口，並引用法例表示假如任何人違反規定，將會負上法律責。這樣一來，連大家一直以來可以的「HAND CARRY」也可能變成不可行，這事情實在令不少的PlayStation2支持者大為擔心，而在香港訂了貨的人和水貨商人更是心急如焚。不過，有一部份在日本的水貨商人並不認為會如此，而且他們更說根本不會有這事情發生。結局是如何？PS2在3月4日當日來貨真的極少，導致價格高企1000元以上，但由於現時貨源增多，其價位已回落至5000元左右。大家可以放心吧！(gameplayers.com.hk)

PlayStation2客戶資料流失！



眾所周知，PlayStation2將會在3月4日開始正式發售，不過，在日本方面，其實用戶可以透過製造商SONY的官方網頁「PlayStation.com」登記訂購，這本來是一個非常方便的做法，不過，在開始接受訂購當日，SONY的官方網頁已經因為人數太多而導致SERVER停頓了數小時，這次的失誤已經令SONY的聲譽受到一定的影響。

然而，在這個互聯網日益發達的年代裡，除了一般的上網人仕之外，還有一種被稱為「黑客」的不受歡迎人物，這些人專門進入其他的網絡之中進行破壞，而新的受害者便是SONY！

在3月2日，SONY的官方網頁被「黑客」入侵，而且在預訂PlayStation2的名單之上，有266名訂購了PlayStation2的人仕的資被私自公開了，這事情令SONY非常尷尬，而且亦暴露出SONY官方網站的不完善之處，看來以後上這網站時真是要小心一點了！(gameplayers.com.hk)

PlayStation 2的DVD播放能力出現缺憾？

首先發現這PS2在播放DVD時出現問題的，相信是各大遊戲機雜誌的編輯們(即是筆者我們)。因為在一連串的測試之下，我們發現在播於日本制式(2區碼)之DVD之時，竟然發生「時光時暗」的情況，而在多次的實驗之下，我們發現在這些「有問題」的DVD之中，原來全部也是一些加了最新保護技術的DVD。這種新的保護技術原意是為了阻止盜版的行為，令人們不能取當中的訊號，但為此也令DVD PLAYER生產商暫停生產新型號的DVD PLAYER。如果PS2這個問題屬實，對買了機的人是個很嚴重的打擊！不過大家也不用太擔心，原來以上「時光時暗」的問題只會在用家將PS2駁上錄影機時才會發生，所以一般用家是不會受到影響的。

雖然以上報導最後證明是「流料」，但最近從日本又傳出多宗事例，是當用家在玩完舊PS的遊戲後，插入DVD影碟想播放時竟然沒有反應，而且要使用UTILITY DISC再INSTALL才能修正這問題。SCEI方面亦證實了曾經收到出現問題的用家之查詢，但現階段仍不能肯定是否PS2的硬件出了問題。(gameplayers.com.hk／時雨)

小心奸商售賣PS2的騙人手法

PS2在登陸香港後，可以說是令全人類瘋狂。不過各位想買機的朋友千萬要注意，因為香港某些遊戲機商舖用了一些電器舖常用的騙人手法，來強迫無知的顧客買貴機。詳細的手段有以下四種：

1. 店舖聲稱主機價格超平(4000元至5000元左右)，但跟機的遊戲卻要千多元，結果是整體價錢貴了。

2. 將隨機附送的UTILITY DISC分開發售，聲稱一定要這隻碟才可以看DVD(事實上DVD DRIVER已儲存在SAVE CARD上，除非店方將這檔案也洗掉)。

3. 抽起隨機附送的8MB SAVE CARD獨立發售，或者聲稱這張SAVE CARD暫時無貨，叫顧客買翻版的大容量PS SAVE CARD(其實兩者並不兼容)。

4. 將PS2跟機的DUALSHOCK 2抽起，換上相同顏色的翻版舊DUAL SHOCK。(由於首批PS2的手掣全是MADE IN KOREA或者是CHINA，而翻版掣則是寫着MADE IN JAPAN，因此要分別它們不難)。

如果大家在買機時發現店方有以上的行徑，建議大家要立即離開，避免和他們理論，以免有不愉快事件發生。(遊戲誌編輯部)

SCEH採取行動對付售賣水貨PS2的合約零售商

3月7日，SONY COMPUTER ENTERTAINMENT在香港的分公司突然派人巡查灣仔188商場內所有PlayStation合約零售商，看看它們有沒有偷步自行售賣PS2的水貨，違反合約，結果有兩間店舖因此而被SCEH方面取消合約零售商的資格。

不過根據消息，PS2在香港的行貨發售日期至少也要等到來年，這些合約零售商到底如何在行貨來到香港之前生存下去可是非常成疑。(時雨)

Playstation首三日總銷售數字達98萬部

根據SONY方面的資料， PlayStation 2自3月4日推出市面後，在首三天已一共售出98萬部。

這個數字是5年前第一代PlayStation推出時總銷售數字的10倍，而在這98萬部PS2主機中，有大約4成 (約38萬部)是經SONY新開設的網上商店PlayStation.com售出的。另外，SONY預計到了3月15日總銷售數字將會達100萬部，而到了3月下旬， 更會累積到140萬部。

對於今次未能照原定計劃在3月4日PS2發售當日發貨100萬部PS2主機，SONY方面解釋這是由於記憶卡的生產進度未能依照原定計劃所致，記憶卡的發貨日亦將會因此而延期至本月月尾。(gameplayers.com.hk)

DC在日本國內銷售情況欠佳 SEGA被迫調低業績預算

SEGA本月28日公布，由於家用電視遊戲機Dreamcast在日本國內銷售情況未如理想，至2000年3月為止整個財政年度總赤字由先前預計的198億日圓大幅擴大至449億日圓。這是SEGA連續第三個財政年度出現財政赤字。

DC在歐美國家的銷售成績雖然並不遜色，截止現時為止已經一共售出440萬部，但在日本國內銷售情況卻一直不振，並引致今次的財政赤字。SEGA方面亦已對其未來一個財政年度的銷售目標作出修整，期望來年能在日本售出60萬部DC主機，較原先的目標110萬部為低，而對DC軟件的銷售目標更由原初的875萬套大幅下調一半至430萬套。可見SEGA方面對DC 的前景也並不樂觀。

由於出現財政赤字的關係，SEGA已向其最大的股權持有者CSK出售價值總達1013.8億日圓的新股，令CSK對SEGA的股份持有比率由現時的百分之二十一增至百分之三十七點五。SEGA將會利用新的資金作為投資光纖網絡設施以及手提機軟件等業務的經費。

事實上，很多分析家對DC未來的前景亦不抱樂觀，因為PS2即將推出，遊戲機市場的競爭將會更加劇烈，以往DC獨佔次世代遊戲機市場的優勢亦會隨之而喪失，SEGA未能在PS2推出之前攻佔一定領土，在PS2推出之後將更難有突出的表現。

現時SEGA所採取的市場策略可分為兩大方面，第一是低價策略，DC現時的定價為19900日圓，大約為PS2售價的一半。另一個可保持DC的市場地位的策略，是DC的網上對戰服務，因為PS2主機本身並沒有內置Modem，雖然SONY方面已計劃推出一系列周邊設備並已經與網絡供應商達成合作協議，準備為未來的上網服務鋪路，但相信最快要到本年年末或明年年初才能投入服務，相比之下，DC主機內置Modem，連線對戰服務亦已投入服務，這是DC的最大優勢。(gameplayers.com.hk)

PlayStation Festival 2000大抽獎得獎名單

體驗版大獎（10名）

陳至榮
鍾永昌
李家俊
黃河暉
吳加邦
TAN KWOK EN
AU NAM FUNG
CHEN LI CHIANG
CALVIN LEE
NGAI LOK YEE

T恤特別獎（10名）

鍾家樂
陳偉明
張浩然
張焯樂
何志堅
文志朗
姚漢傑
TSANG POK HO
CHAN HON MAN
SZETO KWOK YAN

風褸豪華獎（3名）

張志豪
馬駿銘
譚若強

以上得獎者會有另函通知領獎事宜。(遊戲誌編輯部)

THE KING OF FIGTHER 2000會有你所設計的人物出場！？

SNK的皇牌遊戲THE KING OF FIGTHER 的最新版本《THE KING OF FIGTHER 2000》，將會有一個屬於玩家們自己的人物出現。

SNK為了紀念PS版的《THE KING OF FIGTHER 99》的發售，決定在最新一集的THE KING OF FIGTHER 2000中加入一個由玩家自行設計的角色。這個活動的截止日期是本年的4月28日，而結果將會在5-6月左右公佈，而發表媒體是SNK的官方網頁及相關的雜誌。優秀的作品不但會在遊戲中出現，而且設計者的名字更會在STAFF的名單中出現，實在是一些玩家做夢也沒有想過的事情。可惜香港的玩家看來也是沒有參加的份兒，實在是教人失望。

另外最近有報導指，《KOF2000》不是用NAOMI底板所開發，而是用回MVS機板。原因若以MVS機板開發的話，移植往NEO.GEO將會是件輕而易舉的事。所以SNK這種動作也不無道理，但也不必太過擔心，因為此是一則未經證實的消息。之不過大家最關注的也應該是遊戲本身，雖然到目前為止沒有太多資料，但相信在夏天就會有新消息公佈。(gameplayers.com.hk)



■新公開的《KOF2000》原創人物

DC的高速互聯網接駁器登場！

本刊之前有報導過SEGA正在積極發展高速的互聯網接駁服務，以代替可以用「龜速」來形容的3.3k MODEM。而最近SEGA終於公開了一個名為「Dreamcast LAN ADAPTOR」的高速互聯網接駁裝置的照片。雖然它仍是在試作的階段，但大家可以看到它的外形和市面上的CABLE MODEM非常相似，而且還有專用的軟件附送。

SEGA正和日本八家互聯網供應商有協議，預計在今年夏天就會將上述接駁器推出市場，比PS2早一步提供高速互聯網服務。(時雨)





《FF9》今年7月發售！

在3月6日，SQUARE的鈴木副社長在ING霸菱證券的一個會議上透露，SQUARE(相信是)在PS上的最後大作《FF9》現時正預定在今年7月推出。而會在PS2上發售的《FF10》則暫定在2001年春天，《FF11》的發售日則是2001年秋。(時雨)

謎之主機「X-BOX」終於要揭開其神秘面紗了！

在PS2推出後，遊戲界的黑馬主機「X-BOX」終於也有所動作了！MICROSOFT將會在今個周末於美日同時發表這部新主機的詳情。而根據現時收到的資料，它的MPU是AMD 600MHz的中央處理器，並搭載了DVD機、大容量硬碟機和高速上網機能，可以從網上下載遊戲、音樂和電影等數碼資料，而主機的OS(操作系統)則當然是MICORSOFT的WINDOWS。

現時「X-BOX」的預定發售日期是來年9月前，並有KONAMI、CAPCOM、KOEI、ENIX等7間大軟件商所支持。(時雨)

Our company has published a TEKKEN TAG TOURNAMENT CHARACTERS BOOK containing images and characters used in TEKKEN TAG TOURNAMENT coined-operated video games, without authority from the head office of NAMCO LIMITED in Japan. Our company apologizes for the inconvenience caused to NAMCO LIMITED of Japan due to our negligence.

MULTIMARKETS INTERNATIONAL LIMITED

專 業 評 壇

推介遊戲

極差遊戲

A6去吧！A列車6



ARTDINK/PlayStation 2/SLG/6800日圓

隨風

PS2推出後的頭一批遊戲，基本上筆者是不會它們有太大期望喇，也因此筆者覺得這隻A6沒什麼不好。真的！只要你不要當它是一隻「PS2」的遊戲，而把它當成一隻普通遊戲就可以了。我一直沒開玩模範建設的遊戲，可是也發覺這遊戲有一大缺點，就是它的3D情況了。以建設遊戲來說，最好不要做得太立體，因為會看不清地面而感到混亂。而且這隻A6也真的沒什麼好玩，筆者覺得以前那隻《鐵路大亨5》更好玩！

評分：5分

山寺良牙

這隻遊戲對於不喜歡長悶模擬遊戲的玩者，絕不推介，不過對於好像本人的模擬遊戲+鐵道迷便絕對會購入此遊戲，畫面質素方面，相信沒有雄會多怨言吧！音樂方面沒多大分別，不過聽得太久可是會令人睡著的，而最特別的就是有世界各地著名的車種出場，至於操作方面則十分之難，而遊戲視點方面亦會影響到，這個中望廠方方面有待改善。

評分：7分

IKI

相信有玩開人模擬遊戲的朋友，總也沒有可能未聞過這以經營鐵路為題的遊戲系列罷！此遊戲系列的最新作在PS2上推出，由於機能強勁，故此作的畫面變得更華麗。不過，今次廠商為了吸納新的玩者而把遊戲作出簡化，雖說是無可厚非，但對於老手而言，這亦令遊戲失去了挑戰性。

評分: 6分

RIDGE RACER V



NAMCO／PlayStation 2／RAC／6800日圓

山寺良牙

究竟是否歷史重演呢？PlayStation發售時第一款遊戲就是《RIDGE RACER》，而到現在PlayStation 2發售時第一款遊戲就是《RIDGE RACER V》。以PlayStation 2的機能來說，能推出到這般質素的遊戲已是必然的事實，無論是音樂以至畫質均是上上之作，不過最為不滿便是車的設計和模型了，不知為何總是十分有光澤的？

評分：8分

MS

以眾多PS 2遊戲來說，《RIDGE RACER V》是最像樣的一隻，始終NAMCO的遊戲有一定品質，可是始終都是第一作，畫面始終不夠圓滑，而且只是比DC的《GT》差不多，沒有太大的驚喜。若你是RR的FANS，而又有PS 2的話，絕對是不得不玩之作。

評分：8分

MARKS

雖然PlayStation 2擁有強大的機能，但NAMCO卻不能從這個遊戲表現出其威力，而且比筆者所期望的建築物簡單得多，幸好首批遊戲大部份都大失所望，所以看起來沒有那樣嚴重。筆者覺得唯一可以讚賞的就是新賽道的設計，因為其很有CYBER FEEL。

評分：7分

決戰



KOEI／PlayStation 2／SLG／6800日圓

MS

在最初公佈時給玩家的感覺不好，但是出來之後，玩起來都算不錯。尤其是即時戰鬥方面，不單容易掌握其戰鬥技巧，還可以不時看到其精彩的片段，真是不可多得，可是最大問題它始終是日本歷史，香港的玩家對日本史不太熟，從而不能增加投入感，若是三國志的話就會更加好。

評分：8分

時雨

將日本歷史上極之著名的「關原之戰」以實時戰略的方式再現在我們眼前。遊戲系統出奇地出色，令筆者對「回合制戰略支持者」KOEI改觀了。而且在遊戲機上創作全新的實時戰略遊戲是以往無法想像的事，也充分表現出PS2的強大運算能力，利用了DVD的過場電影也是非常優秀。

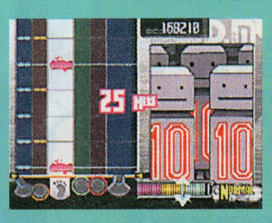
評分：8分

隨風

筆者是第一次玩這隻遊戲，因此就不評它跟以往遊戲的分別了。初初玩此遊戲時還不太懂玩，不過已被它精美的畫面吸引住了，尤其是戰鬥時的場面，簡直帥得要死了！到識玩之後，亦喜歡它的玩法，令我想起《三國誌》－在戰略遊戲中的表表者，鬼叫兩者也是光榮出品！在PS2初期，筆者會比較推薦這隻遊戲，無論初玩者及老手也絕對適合的遊戲。

評分：8分

DRUM MANIA



KONAMI／PlayStation 2／SLG／6800日圓

山寺良牙

街機的著名音樂遊戲作品，現在終於正式推出其家用版，專用控制台的感覺不錯，但不知為何總是覺得它「很膠、很易碎」似的，而且亦好像有點細小，真是不敢用多少許力去敲打，怕會弄壞又心痛；不過這樣的遊戲在PlayStation 2上推出，有否覺得有點浪費呢？希望廠方方面能推出PlayStation 1也可玩到的版本啦！

評分：6分

時雨

遊戲本身的移植度完全沒有問題，尤其是音效更是一流（強力建議大家用HEADPHONE玩），但始終打那個迷你鼓的感覺和在街機差很遠，打慣街機的人可能需要一段時間去適應。至於腳踏，只要玩者用腳跟去踩就問題不大。不過玩這遊戲的最大障礙可能是價錢問題……

評分：8分

MS

一隻完全移植的音樂遊戲，手掣大大，玩起來都幾有FEEL，可是價格過高，再加上自己對音樂遊戲不太熟絡，因此玩起來就……。不過對於熱愛音樂遊戲的玩家來說，它絕對是必玩之品，雖然有人說個專用人掣比較細，難以發揮到在街機玩時的效果，但是筆者就應為這只不過是見仁見智。

評分：7分

ETERNAL RING



FROM SOFTWARE/PlayStation 2/RPG/ 6800日圓

悟空

PS2首隻RPG遊戲，不過幸好筆者對她的希望不是太高，不然便真的會被騙，不過在遊戲初段沒有輔助介指的幫助下主角的移動速度真的很慢很慢，但有一點是氫得讚賞的，就是那個攻擊系統，例如怪物是在空中的話玩家必須將視點調效向上才可作出攻擊，在地上的敵人亦是，筆者覺得這系統做得不錯，非常有真實感，另外那個以時間來計算魔法威力的系統也不錯，總括來說此遊戲值得玩家一試。

評分：6分

MS

第一隻PS 2的ARPG，只要不期待過高，就不會太失望。它可是一隻沒有DASH的DOOM遊戲，畫面質素尚算OK，但是遊戲性就實在有點兒那個，遊戲的進度慢，主角使出攻擊時的感覺有點不自然，可能是生廠商仍然未有足夠技術製作，或是時間不足而造成這樣。

評分：5分

追跡者0

始終是PS2首批遊戲，所以不要期望它們有超水準的表現。遊戲是一隻以主觀視點進行的ARPG，所以不習慣玩這種遊戲可能會頭暈；畫面質素並不算很出色，但已十分不俗。遊戲本身還有不少不足之處，相信如果不是與PS2同日推出可能會有更佳的表現。

評分：6分

專業評壇

STREET FIGHTER EX 3



CAPCOM/PLAYSTATION 2/FIG/6800日圓

IKI

不愧是PS2頭砲重點格鬥作，本作果然「未能」把PS2的強勁功能表現出來！也許是急於趕及與PS2同日推出，此作在很多地方也表現其不足之處。論畫面，此作只比街機版《EX 2 PLUS》靚少許，然而亦有些「窒」的感覺，特別在「一揪三」時更覺明顯。另外，難度太低是最敗筆之處，但挾著PS2頭砲之威名，此作也有一玩的價值。

評分： 8分

時雨

換湯不換藥是筆者對這遊戲的最大感覺。雖然新增了2對2的TAG BATTLE MODE，但玩落的感覺和EX2沒有太大分別。畫面的解像度是高了，但多邊形的質素則比PS2的標準來得要低，而且人物設計好像有點問題，筆者從來沒看過這麼「兇惡」的阿隆和春麗……

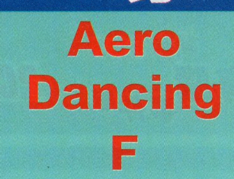
評分：6分

悟空

遊戲給筆者的感覺就是與EX2沒有分別，改變過的就只有畫面和增加了一些新元素而已，對一向喜愛街霸系列的筆者來說，今次的作品絕對是街霸史上一個大黑點，不過自己最為不滿的就是角色的樣貌，筆者從來沒有看過街霸的春麗是這麼醜陋的！RYU為何像要吃人般？昔日貌美如花的春麗在那裏？當日英門神武的RYU又在何方？

評分： 6分

Aero Dancing F





CSK總合研究所/Dreamcast/SLG/5800日圓

山寺良牙

以空戰遊戲的角度來說，十分之像真，每論是使用之戰法，機體的操作感，以至空戰時的緊湊程度。而系統方面承繼了前作《Aero Dancing》的系統，有玩過前作的玩者很快便能上手；不過又是這一點，遊戲的難度十分之高，要「玩得掂」的人是不一朝一夕便能練成。而最為好玩的就是可以使用通信線來對戰，ARES！時雨！何時才再開戰呀？

評分：8分

時雨

在《AERO DANCING》推出時，筆者就已經在想像如果能用它的3D引擎來做空戰遊戲就一流了，現在筆者的願望終於實現。在模擬戰機方面，這遊戲在真實感和遊戲性之間取得了平衡，相當不論是戰機迷還是初心者都會受落。對應了對戰CABLE更是一大優點，出來的效果比在電腦上玩空戰還要好，值得推薦。

評分：9分

隨風

如果喜歡玩《電車GO》的朋友，應該會喜歡這隻遊戲。它跟之前PS那隻《WIP3 OUT》十分相似。這隻遊戲的畫面無疑是很好，而且亦有很多模式可以玩。不過操作方面倒是需要一點時候去熟習（也許是筆者比較遲鈍吧？）。筆者認為這隻遊戲適合老手，初玩者應該先玩一些比較容易上手的遊戲，以免對這類遊戲留下不可磨滅的陰影．．．

評分：6分

BEAT MANIA APPEND 5th MIX-TIME TO GET DOWNPP





KONAMI/PLAYSTATION/SLG/5800日圓

IKI

老實說，像本人這「未熟者」對於音樂遊戲一向沒甚好感，故此作也不例外。但相信各位喜歡音樂遊戲的朋友，便絕不錯過這遊戲。在本作中，除了街機版《5th MIX》的歌曲外，更追加了原創共49曲全收錄。而新追加的HIDDEN、MIRROR模式亦令遊戲更好玩。

評分： 6分

追跡者0

咁就五集了，由於今次仍和前作《4th MIX》一樣以不同的《BM》換碟會有不同的效果，所以仍可保留街機版的新系統，不一定要用第一集的系統。遊戲本身又是那五個字「換湯不換藥」，除了多了些新歌，可選擇難度相同的歌及難度增加了外便和前作分別不大。不是FANS可以不理。

評分：6分

MARKS

雖然筆者本人並不是太喜歡玩音樂遊戲，但有一點是不能不說的，因為每次只是將街機版，再加一點新歌曲，便推出家用版，實在太過份了。《BEAT MANIA 5th》不單令筆覺得沒有創意，而且更感受到金錢已將生產遊戲商的創造性俘虜了。

評分：4分

VIRTUA COP 2



SEGA/DREAMCAST/STG/2800日圓

IKI

昔日SS名作在「重新」包裝後「完全移植」四字，論畫面DC版基本上與街機可謂不遑多讓，甚至其流暢度比街機更高出幾班。然而，由於此作是「翻抄」作品，故只好扣2分，但以2800日圓的低價（直情係抵喇）來說，故此作仍是DC玩家必玩之作。

評分： 8分

追跡者0

著名的射擊遊戲，現在終於移植至DC上。以DC的機能，畫面質素比SS甚至街機版更高，很多SS版做不到的效果也重現。很多SS版也有的隱藏模式甚至秘技（如立即打最終首領）也保留，但DC版原創要素似乎太少。不過以它價錢加上不俗的質素絕對不能不買。

評分：8分

悟空

完全移動的射擊遊戲，畫面比起SS版好得多，而且當中除了完全移植外廠方更加進了少許新元素，例如在火車站一區域中加進了一條新的DC WAY，令那些已記熟了敵人位置的玩家感到不少新鮮感，另外在SS版時的所有秘技亦都完全移植過來，還是不用先打生打死，完成遊戲多次才可使用，只要一開始遊戲便可使用所有秘技，筆者覺得應該是110%移植才對。

評分： 7分

華蘭虎龍學園 ~心跳篇~



J WING/PlayStation/ETC/2800日圓

隨風

除了價錢便宜之外，基本上這隻遊戲是毫無可取之處的。首先它的畫太爛了，已經沒有遊戲性可言，連畫也這麼爛！而且打麻雀的方法又用二人制，完全不好玩！還有最重要的一點，就是不明白它的故事模式想幹嗎！不論輸贏都是同一個故事，同一個結局，當中的對話及內容還可以跳掉！一句講晒，這隻GAME係廢GAME，就算貼錢要我買都唔會買啦！這隻遊戲真是有夠「心跳」!

評分：3分

追跡者0

本來以為它是戀愛遊戲，怎料它原來是麻雀遊戲。老實說我頗懷疑麻雀遊戲在香港有沒有市場，因為日本麻雀的牌例和中國有頗大分別，時常出現無故不能食糊的情況，而且這遊戲又不會有提示。以美少女和聲優作賣點作用實在不大，因為人物不漂亮。有閒錢都唔好買。

評分：4分

MARKS

雖然這是個以美少女作招號，但其人物實在太差勁了，令筆者立即抱有不好的感覺，本想這遊戲可以在遊戲性方面爭回一點分數，不過其對戰和故事太不像樣了，因為故事不論輸贏都可以令故事繼續發展，而且沉悶的三人對戰，所以令筆者產生一個疑問「難道真的是一分錢一分貨？」。

評分：2分

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE の 熱線遊戲流行榜



新城997 有腦事件簿



店鋪提供最新資料！！

GPM 最新銷售榜

1st Virtual Cop 2





Dreamcast／STG

■ SEGA

3月2日

2800日圓

2nd STRIDER 飛龍 1&2



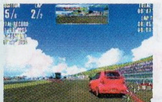
PlayStation／ACT

■ CAPCOM

2月24日

6800日圓

3rd Sega GT Homologation Special



Dreamcast／RAC

■SEGA

2月17日

5800日圓

4th GALLOP RACER 2000



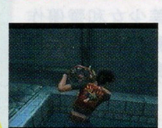
PlayStation／SLG

■TECMO

2月24日

5800日圓

5th BIO HAZARD CODE : Veronica



Dreamcast／AVG

■CAPCOM

2月3日

6800日圓

日本雜誌《FAMI 通 PS》3月10・24日號，期待榜

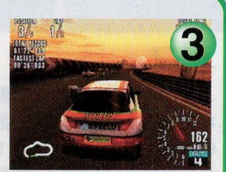


排名	票數	遊戲名(製造商)
1	9961	DRAGON QUEST VII (ENIX)
2	3889	Tales of Eternia (NAMCO)
3	3702	RIDGE RACER V (NAMCO)
4	3482	超級機械大戰 α (BANPRESTO)
5	2850	GRAN TURISMO 2000 (SCEI)

熱線遊戲流行榜







1st	機動戰士Gundam 基力之野望~自護之系譜 (BANDAI)	148票
2nd	BIO HAZARD CODE: Veronica (CAPCOM)	96票
3rd	Sega GT Homologation Special (SEGA)	64票
4th	STRIDER飛龍1&2 (CAPCOM)	43票
5th	超緇戰記 (CAPCOM)	38票
6th	波洛古羅斯物語2 (SCEI)	36票
7th	CRAZY TAXI (SEGA)	31票
8th	VIRTUAL COP 2 (SEGA)	27票
9th	GALLOP RACER 2000 (TECMO)	24票
10th	VIRTUA STRIKER 2 Ver.2000.1 (SEGA)	23票

最期待的新作



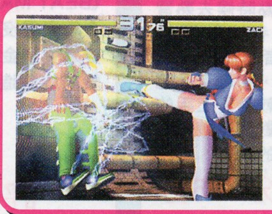


Now Printing

3

1st	(PS) 超級機械人大戰 α (BANPRESTO)	143票
2nd	(DC) SNK VS CAPCOM (CAPCOM)	85票
3rd	(PS) FINAL FANTASY IX (SQUARE)	59票
4th	(DC) SHENMU~莎木~二章 (SEGA)	53票
5th	(DC) GRANDIA II (GAME ARTS)	41票
6th	(DC) 櫻大戰 3 (SEGA)	36票
7th	(PS2) 鐵拳TAG TOURNAMENT (NAMCO)	33票
8th	(PS2) EVERGRACE (From Software)	25票
9th	(PS2) GRAN TURISMO 2000 (SCEI)	21票
10th	(PS) DRAGON QUEST VII (ENIX)	20票

最希望移植作品



1st	(AD) DEAD OF ALIVE 2 (TECMO)	94票
2nd	(N64) 超級機械人大戰64 (BANPRESTO)	64票
3rd	(AD) Power Smash (SEGA)	58票
4th	(AD) VIRTUA NBA (SEGA)	32票
5th	(AD) SPAWN (CAPCOM)	28票

遊戲誌雙週推介

OFFICIAL PRODUCT

DRIVING EMOTION Typer-S

PlayStation 2/RAC /SQUARE/3月16日/6800日圓

《DRIVING EMOTION Typer-S》可算是SQUARE首個以真實汽車為題材的PS2遊戲。今次SQUARE將會在遊戲中加入一個新視點—Driver's Eye，而令到進行的時候更加真實。當中將會有一個Racing School的模式，玩者可以從中學習到如何取得賽道上最理想的行車線和如何操控汽車等技術磨練。賽道方面，暫時公布會收錄筑波、鈴鹿日本的兩大賽車賽道。



特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號鋪

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號

遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chicの堡3樓324-325號室

新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

熱線遊戲流行榜

第120期「熱線遊戲流行榜」抽獎得獎名單

《Final Fantasy》海報 2名

陳兆基 K837XXX(0)
Tsang Ka Ho Z750XXX(4)

《電腦戰記VIRTUAL ON ~ORATORIO TANGRAM~M.S.B.S Ver.5.45》海報 2名

譚港文 V086XXX(3)
張志煇 P712XXX(9)

Dreamcast遊戲宣傳海報 2名

彭志森 P476XXX(A)
梁振邦 P529XXX(6)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

《Final Fantasy》海報 2名
《電腦戰記VIRTUAL ON ~ORATORIO TANGRAM~M.S.B.S Ver.5.45》海報 2名
Dreamcast遊戲宣傳海報 2名

讀者留言壁

郭振南：
究竟PS2的DVD是否真的有問題，如何可以解決呢？

張志輝：
本人覺得PS2的首批遊戲只有《R5》可以成為買機的理由。

陳兆基：
《DEAD OR ALIVE》移植上PS2，究竟TECMO有否背棄了SEGA呢？

TAM WAI HANG：
SEGA GT的畫面雖靚，但速度不及GT2好。

葉文軒：
PS2現在的價格實在太貴了，何時才會有行貨出現。

王家豪：
看過PS2的遊戲畫面之後，就發覺DC同樣可以做到。

遊戲誌的回應

其DVD的DRIVER是記存SAVE之中，只要SONY推出新版本下載便可UPGRADE。其實PS2是不能出口的，因為PS2已經被列入為軍用物資，所以SCEH暫時未公布何時才有行貨，而傳聞行貨最快都要七月才有。

GAME PLAYERの熱線遊戲流行榜表格

截止日期：2000年3月10日

姓名：________ 年齡：________

身份證號碼/護照號碼：________

地址：________

________ 聯絡電話：________

最期待的新作(不限遊戲數目)

遊戲名稱：________

____

最希望移植的作品：________

讀者留言壁________

____

____

可填寫有關任何遊戲的意見

____

熱線遊戲流行榜(截至3月20日)
(請在榜中選出最喜歡的三個遊戲)

□1.GUNBRID 2
□2.上海Dynasty
□3.PUZZLE BUBBLE 4
□4.叮噹MEMORIES 大雄之回想大冒險
□5.模擬職業棒球POCKET職業棒球
□6.突擊！PAPPARA隊
□7.METAROT CARD ROBOTOL
□8.BILLIARD CLUB
□9.SILVENIA MELODY
□10.MACROSS 7－去奪取銀河的心吧！
□11.PUZZLEOP
□12.RPG創作室GB
□13.蒼鼠樂園2
□14.DEAR MY FLAT
□15.POCKET職業摔角PERFECT STRIKER
□16.TOP GEAR HYPER BIKE
□17.METAL SLUG 2nd Misson
□18.PACHISLOT ARUZE王國POCKET WORD OF LIGHTS
□19.幕末浪漫 特別篇 月華之劍士～月中芳華、緩散月下～
□20.仙魔大戰2000 POCKET FESTIVAL
□21.FANTAVISION
□22.撞球BILLIARDS MASTER 2
□23.DRIVING EMOTION Type-S
□24.COOL BOARDERS 4
□25.Rhythm Face
□26.DRIVER SPIKE
□27.PACHISLOT帝王5
□28.汽車GO!
□29.THE DEEP失去的深海
□30.PUZZLEOOP
□31.夏色劍術小町
□32.THEME PARK WORLD
□33.想見你…your smiles in my heart
□34.ROOMMATE井上涼子-COMPLETE BOX-
□35.LANGRISSER MILLENIUM WS～The Last Century～
□36.線腦MILLENNIUM
□37.WONDER TENNIS
□38.機動戰士Gundam 基力之野望~自護之系譜
□39.BIO HAZARD CODE：Veronica
□40.Sega GT Homologation Special
□41.STRIDER飛龍1&2
□42.超鋼戰記
□43.波洛古羅斯物語2
□44.CRAZY TAXI
□45.VIRTUAL COP 2
□46.GALLOP RACER 2000
□47.VIRTUA STRIKER 2 Ver.2000.1
□48.其他：________

優惠天國 COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年3月24日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

釣魚必備！

憑券到本店可以特惠價$460購買PS釣魚桿連GAME



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

NEOGEO POCKET 週邊大平賣！

憑券到本店可以特惠價$50購買NEOGEO POCKET放大鏡連燈

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

PlayStation與你共渡千禧年

凡於本店購買PlayStation角色扮演遊戲1隻可獲印花1個
儲得印花2個可獲贈精美PlayStation專用記憶卡儲存簿1本
儲得印花3個更可獲贈超極精美2000年掛牆年曆1個

另

凡於本店購買PlayStation遊戲1隻可獲贈2000年記事本及2000年年曆咭1張



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

DC光槍大殺價！

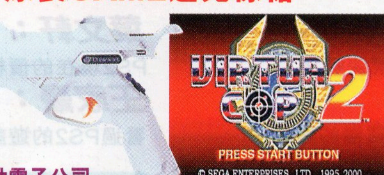
憑券到本店可以特惠價$200購買DC光線槍



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

昔日勁作大平賣！

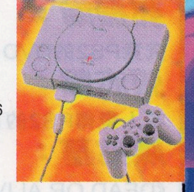
憑券到本店可以特惠價$388購買DC遊戲《VIRTUA COP 2》原裝GAME連光線槍



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

無論到何處也可玩到你的心頭好

憑券到本店可以特惠價$928購買PlayStation 9003主機
「附日版原裝震動手掣＋內置110～240V變壓火牛＋AV線＋保用証＋國際性電源線」
另加$100可獲送《R-4》



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

連射 DC大手掣 登場

憑券到本店可以特惠價$340購買DC大手掣(具連射功能)

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

在DC上共舞！

憑券到本店可以特惠價$638購買DC原裝跳舞毯連GAME《DDR》



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

買NEOGEO POCKET有優惠

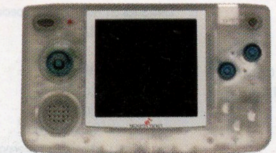
憑券到本店購買NEO GEO POCKET COLOR主機或任何NPC遊戲均可附送禮品一份(電話手繩)



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

NEOGEO POCKET優惠套餐

憑券到本店可以特惠價$630購買NEOGEO POCKET主機連遊戲《生體兵器》＋火牛＋機套＋手繩



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

N64優惠套餐

憑券到本店可以特惠價$850購買N64主機(連火牛＋AV線＋變壓器＋手掣)



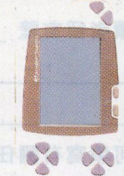
德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

優雅的天鵝永遠陪著你

憑券到本店可以優惠價$319購買手提遊戲機Wonder Swan

另

憑券到本店購買Wonder Swan遊戲，可獲贈禮品一份。
另有多種新款遊戲任君選擇！



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

優惠天國
COUPON PARADISE

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年3月24日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

想出街也打機要趁早

憑券到本店可以特惠價＄580購買Game Boy主機＋火牛＋手繩＋機套＋閃燈



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

PlayStation日版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買下列遊戲

- Jet！DE GO（JAL VER.）
- Jet！DE GO（普通 VER.）
- Jet！DE GO（連專用CONTROLLER VER.）
- VAGRANT STORY
- 電車GO！名古屋鐵道編
- Card Captor SAKURA Crow Card Magic（日本初回限定版）
- Card Captor SAKURA Crow Card Magic（普通版）
- VALKYIRE PROFILE（初回限定版）



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

DREAMCAST美版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買DC美版遊戲

- NBA LIVE 2000
- FIGHTING FORCE 2
- EVOLUTION
- SOUL CALIBUR
- BLUE STINKER
- AERO WING
- TRICK STYLE
- HYDRO THUNDER

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

Dreamcast低價保證

憑券到本店可以特惠價＄1220購買「Dreamcast行貨主機＋手掣＋變壓火牛＋AV線＋保用証」



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

DREAMCAST日版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買DC遊戲

- Crazy Taxi
- BIO HAZARD CODE：Veronica
- AERO DANCING車隊長的秘密DISC
- RAINBOW COTTON
- 花組對戰COLUMNS
- THE HOUSE OF THE DEAD 2（BOX SET）
- 莎木（初回限定版）
- BIO HAZARD 2 VALUE PLUS
- D之食桌2
- 東京巴士指南



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

PS2全線優惠

憑券到店選購PS2遊戲機可獲節省＄300優惠（5名）



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

我的V.M.S.不夠位了！

憑券到本店可以以$129購買Dreamcast用VMS或以$89購買震動Puyo Puyo。

另

憑券到本店購買Dreamcast遊戲，均會獲送V.M.S.電池2粒。



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

PlayStation美版遊戲優惠

憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

- GRAN TURISMO 2
- TOMB RAIDER 4
- RESIDENT EVIL（美版）
- RAINBOW SIX
- JAMES BOND TOMORROW NEVER DIED
- NBA LIVE 2000
- GRANDIA
- CHOCOBO RACING
- TACTICS ORGE
- FINAL FANTASY ANTHOLOGY
- DRIVER
- FINAL FANTASY VIII
- PARASITE EVE
- STAR OCEAN
- ECHO NIGHT
- KING FIELD SERIES
- ARMORED CORE I II SERIES
- PERSONA
- LUNAR COMPLETE（限定版）



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

WONDER SWAN遊戲熱潮

憑券到店選購WONDER SWAN熱門遊戲

- 《CARD CAPTOR櫻》可獲贈精美海報
- 《SD GINDAM扭蛋戰記EPISODE I》
- 《由KISS開始》
- 《DIGIMON ADVENTURE》



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

著名遊戲大放送

憑券到本店購買NEO GEO遊戲可獲稱心優惠

- 《Fetal Fury Special》 $59
- 《Aero Fighter 2》 $69
- 《THE KING OF FIGHTERS 99》.... $2200

另

憑券到本店可以優惠價購買各款著名Nintendo 64遊戲



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

GAMEBOY遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買GameBoy遊戲

- Donkey Kong GB
- 瑪莉工作室（初回限定版附桌上時計）
- 艾莉工作室（初回限定版附桌上時計）
- SWEET ANGEL
- POCKET MONSTER（金、銀）
- POKEMON YELLOW（美版）
- 超級機械人大戰LINK BATTLE
- DRAGON QUEST I II
- 足球小將
- 聖劍傳說GB
- 他和她的事情
- 魔法騎士RAYEARTH
- 龍珠Z悟空飛翔傳
- CARD CAPTOR櫻
- STREET FIGHTERS ALPHA



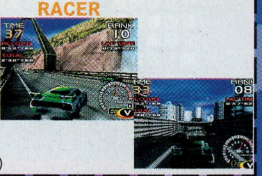
新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

N64遊戲熱潮

憑券到店選購N64遊戲可有優惠：

- RIDGE RACER 64
- RESIDENT EVIL 2（美版）
- WIN BACK（日、美版）
- 超級機械人大戰64
- 爆烈無敵BANGAIO
- OGRE BATTLE 64
- MARIO GOLF
- MARIO PARTY
- 薩爾達傳說～時之洋笛
- DRACULA惡魔城默示錄
- NBA IN THE ZONE 2
- STAR WARS EPISODE 1 RACER



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

LOOK!編輯TALKING

不能再平反的MS話

◆筆者屢次都有機會接觸「教會」，可是卻沒有一次成為教徒，最近又再次與「教會」接觸，不知從何時開始，竟開始渴望從中得到心靈上的解脫…

◆被別人釘上的感覺真不好受，表面上說到天花龍鳳，實際上卻不知設了幾多陷阱來等待你去踏，所謂「人」這樣的東西就是這麼醜惡…為了自己的私利私慾…甚麼都幹得出…無奈

◆PS 2終於都出咗！但1XXXX這個價真是有點過份…雖然在日本住的契哥說會送部給筆者，但是就不知何時才寄來，真是越等就越傷心，等「機」等到我心痛…T_T

◆近這兩期，筆者時常犯了不少細微的錯，為大家帶來很多不便，在此向眾人表示歉意，由於在這兩期中，有不少大大小小的事一次過走進筆者的腦海，從而犯了不應的過錯……很累！我真的很累！在精神上…

◆幾經辛苦，筆者終於擁有自己的HOME PAGE，地址是：「www.geocities.com/gm_ms_2000/」，大家不妨來看看，給一些意見。

MARKS：

今期筆者仍然過著一直來的生活，實在太不像樣了。雖然曾向自己許下諾言，但自己卻經常被懶惰的心魔戰勝，希望筆者在入行的衝勁再次回來，將其打至滿面傷痕，回復入行前的心境。哈哈！你想打倒我，冇敢易（懶惰的心魔所說的），今次慘啦！慘啦！

將快變回自己的小璘

★雖然不能在「1st」和「=」中為他們打氣，但是在這次的「Final」中，小璘一定會親自到那裏觀看他們的畢業禮！

★危險時期已經度過了，現在可以做的，就是要她快點將不快的事情忘掉。

★越來越覺得自己將快連心跳和呼吸也被管制住，小璘真的非常害怕這種「非一般」的對待；若繼續是這樣的話，這人以後叫小璘好了……

★經常也認為自己是緊張別人的事多於自己的事，所以很多時也花了不少時間在別人身上，而私事則變成要草率完成……

★在放工時見到有人拿着「Kinki Kids」的扇子和海報從灣仔處離開，才記起他們來港開演唱會的日子已到！唉~~小璘真的很想去看、很想去看、很想去看、很想去看……

很感動的隨風話

最近隨風終於有時候重返校園探下老師跟朋友了，可幸隨風喜歡的老師大部份都記得隨風，不過有一少部份就...><另外亦有幾個已經放工了，真係有緣無份！希望下次可以見到她們吧！

當踏出校門的時候，我問自己，我曾後悔嗎？不！我不會後悔，不過會把所有對我好的老師及同學永記於心！有時候，真的有點懷念老師和同學們。當玩到有關校園的遊戲時，也免不了有些感慨。不過這些都是美好的回憶，隨風會帶著這些回憶繼續努力！

最後，想跟各位老師說一句：隨風又怎會生你們的氣呢？你們的教誨隨風永記於心！謝謝

PS.上次的編者話應驗了...如果各位有留意今期隨風所做的稿，就會知道隨風為什麼會這樣說的了（惡夢開始了><）！

……山寺良牙…………http://www.stationam.com

☆ 最近工作量十分之多，而且亦很繁忙，很多私人想做的工作亦沒有時間去做，例如：收拾自己的房間、更新一下本人的個人網頁……等，不知何時才能有時間去完成呢？

☆ 最近本人新增了一部AMD K-7 600 MHz，很快、真的很快，不過在裝崁時其他硬件沒有問題，但竟然只是機殼的數粒掣，便弄到本人十分頭痛，真是要奉勸各位千萬不要買「那種」電腦機箱。

☆ 今期就此收「鍵」……下回再見……吧！

☆ 最後特別送上歌詞一份。

ときめきメモリアル2～バットエンディングテーマ
向日葵（ひまわり）
歌：野島健児・増田ゆき

愛の儚なさが身に染みると
浮世に背を向け 一人歩く
黄昏時 沈み掛けた 赤い光が
濡れた目に眩しい
俺は向日葵で お前は太陽
ずっとずっと見つめているさ
街に咲いた花なんて
お前は気付きもしないだろうけど
今夜も卒業写真帳
胸に眠りにつく
あの頃と何一つ変わらない
お前に夢で逢う為に
ふらり立ち寄った古い店で

小耳に挟んだ お前の噂
叶わぬ恋 引き摺るのも 辛い運命と
伏せた目で堪え抜く
俺は向日葵で お前は太陽
ずっとずっと見つめているさ
街にいつか冬が来て
後はただ枯れてくだけだとしても
今夜も卒業写真帳
胸に眠りにつく
あの頃と何一つ変わらない
お前に夢で逢う為に
俺は向日葵で お前は太陽
ずっとずっと見つめているさ

街にいつか冬が来て
後はただ枯れてくだけだとしても
今夜も卒業写真帳
胸に眠りにつく
あの頃と何一つ変わらない
お前に夢で逢う為に
俺は向日葵で お前は太陽
ずっとずっと見つめているさ
街にいつか冬が来て
後はただ枯れてくだけだとしても
今夜も卒業写真帳
胸に眠りにつく
あの頃と何一つ変わらない
お前に夢で逢う為に

月 日

追跡者0話

■《BHCV》的攻略總算完成，不知各位這份攻略有何意見呢？因為我始終是首次寫新遊戲的攻略（之前《BIO 2》算舊遊戲），頗希望聽聽各位的意見讓自己可以更進一步。

■《飛龍2》的時代真令我摸不著頭腦，究竟兩集是否真的相隔了二千年呢？那麼兩集中的飛龍、東風（《飛龍1》第二版boss）及Solo是否相同的人物呢？

■終於將Ajim打倒，雖然它絕對是一個弱角，但有空用它來玩玩也是不錯的消閒方法（可惜只能在每月下旬使用）。不知那試驗型TEMJIN會否比前作的訓練機更差呢？RAIDEN又會否有類似的版本呢？

■PS2似乎有點言過其實，但相信它的銷量仍會非常之高……

■最後還是買了hide的精選碟，一聽之下發覺他果然名不虛傳，用作紀念一下這位天才是不錯的選擇。

■終於真正打爆《餓狼》（即打敗Kain），Kain的真正爆機畫面頗「型」，不過相信英文對白會和原本意思有分別，CD版快點推出吧！

■《石膏》的MV很「正」，並不是因為椎名林檎那性感的打扮，而是她那兇神惡煞的表情……

一個月內去了兩次日本的時雨話

■ 唉，去日本真是不太過癮，要工作之餘還要沒有得睡……

■ 但最重要是眼見人們個個手上都有PS2，自己就買不到……話自己3月4日在秋葉原都無人信

■ 不過好彩仲有時間同日本人過番幾招《DOA2》和《VF3》

■ 番到嚟玩完《RR5》，再看完DVD，決定買機……

■ 但係仲要買NOTEBOOK同8210，何來金錢……神呀告訴我吧……

赤目黑龍話

◆HI！大家好，兩個禮拜冇時，真是非常掛念大家啊！

◆呢兩個禮拜真是非常之咁忙，真係日日做到冇停手！

◆噢！做了多年的同事「山寺良牙」要到日本升學，希望他日學成回來時能再聚一聚，看看大家有何改變，GOOD LUCK & TAKE CARE！

◆話時話，公司除了「山寺良牙」要走之外，亦有另一人會離開，不過這人不提也罷，要離開便離開吧！

◆唏！我們現在大量招請編輯，有興趣千祈唔好諗咁多，寫封信來給我們，喂！仲等？快D寫信來！（←廣告）

◆最後，PlayStation2的推出實在是一個笑話，DVD質素欠佳，又有好多碟睇唔到，都唔知買來做甚麼，而且遊戲方面亦不見得有多出色，宣傳時就講到自己天上有地下無，結果……咪又係得個講字，睇落用12000買了的「傻瓜」一定在大呼不值！！！！（冇計，鬼叫你傻！！！）

IKI話：「『廢府』之言，唔鍾意咪睇！」

◆近期身邊有不少不如意事發生，著實令我不得不對原擬定的編者話作出修改····

◆被朋友誤會的痛苦，絕不比被朋友出賣為輕；然而，在下是個脾性倔強的人，故亦不打算向任何人交代或解釋甚麼。

◆記得小時候看過這麼一個故事：「一天，一名祖母買了一個不倒翁給其孫子，祖母問孫兒可知道為甚麼要送他一個不倒翁？孫兒答道：『這是因為你想我學那個不倒翁一樣，無論跌倒多少次也會一樣爬起來！』····」就是這麼簡單的道理，為何到今日我還未能做到？

◆不錯，這亦是在下取「一輝」為筆名的原因。

變成90% PIERROT FANS的福田君話

◆原本想留待下期才講，不過若太遲才向大家公布，好像對支持自己的讀者帶點欺騙成份。當福田完成過手頭上的工作後，便要離開GPM這個已投身將近5年的大家庭了，老實講真是非常不捨得，只是始終想向另一個新環境挑戰，所以經過深思熟慮後才作出決定。至於要向各位同事說的多謝說話，還是留待下期才說吧。

■發現了人家的秘密，還要冷言嘲諷，真是要寫十個服字！

■近來攪搬屋的事情已令我頭頂出煙，真是十級煩！

■不知道買PC100、CYBER SHOT還是PCG-C1Xe好？家中的PCG-C1好像已經OUT OUT地。

■Hys@b的《WALLABY》越聽越有味道，Deg的《脈8-1/2 Convert》都好攪嘢。

■如果有興趣和筆者繼續聯絡的話，歡迎電郵至hystericb@hotmail.com給我，無論是甚麼話題我也樂意奉陪呢！

P.S.有很多「叻人」，又有料識嘢又多，講嘢都多多，串又串過人，不過有料又唔怕串喎。只是，拆字後「叻人」就係解作「剩係識用『口』出『力』既人」，即係講嘢多多做嘢少少，專長是卸鑊，又或者最鍾意做騎牆派，完全沒有自己的立場只識吹水，吹到龍飛鳳舞繪影繪聲。例如「我與XX只是一面之緣」都可以變成「我和XX很相熟的」，奇哉怪也！

CAPCOM Xpress vol.16

街霸EX 3與PS 2同步推出





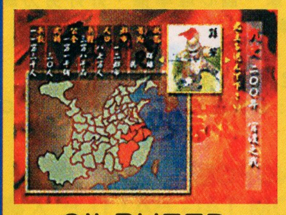

玩家們期待已久的全新主機PlayStation 2經已推出，CAPCOM亦在它面世的同日發售由ARIKA(《街霸EX》系列)製作的《街霸EX 3》，務求和機迷們打成一片好讓大家體驗PS 2的全新感覺！因為這次已不是純粹由業務用版本移植過來，所以無需將它和既有版本作比較，玩起來會更有新鮮感。

賣點方面，首先要提的當然是它預設了可讓4人同時進行的Tag System，需知以往的《街霸》除了在《VS》系列才有隊制換人系統，今次《EX 3》可算是開創先河了，縱使畫面內有機會會同時出現4名角色，但從圖片看來卻一點也不混亂。第二項是登場角色，目前已知新增的人物起碼有ACE，而承接系列的傳統相信會有很多隱藏角色，不過其出現條件則仍未清楚。至於模式今次新增了一種讓玩家修行來儲經驗值的新模式，途中會遇到各種情況因而改變接着而來的版面。

其實CAPCOM對於PS 2是給予大量支持的，因為除了《街霸》系列外還會製作其他類型的作品，例如邀請金城武擔任客席顧問及主角造型的《鬼武者》、RPG要素十足的《MAXIMO》、開發中的新《BIOHAZARD》作品和《DINO CRISIS》作品等，它們將會相繼在PS 2上登場，敬請留意。

CAPCOM與GAME ARTS業務提攜

鄭問之三國志



SILPHEED

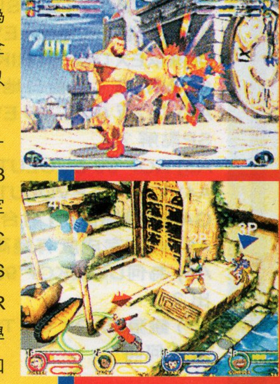


GUNGRIFFON BLAZE



以技術力見稱的遊戲商GAME ARTS，最近和CAPCOM達成合作建議展開業務提攜計劃，頭炮是宣布把3款PS 2新作透過CAPCOM的發行網來推出市面。這3隻遊戲都是相當有來頭的，分別是邀請了臺灣著名漫畫家鄭問擔任人設的《鄭問之三國志》、重視真實性的機械人戰爭續編《GUNGRIFFON BLAZE》和當年名震一時的MD-CD立體射擊全新版本《SILPHEED》，分別預定會在本年6月、夏季和秋季推出，絕對是遊戲界一大喜訊。

DC對戰網絡系統快將登場



CAPCOM與日本其中一間電話公司KDD合作，設立名為「MATCHING SYSTEM」的全新網絡系統以讓玩家們能夠以近乎沒有Time Lag的情況下進行效果猶如在遊戲機中心一樣的遙距對戰。這個系統將於3月23日正式投入服務，而預定能夠對應它的現階段有5款DC遊戲，它們是《MARVEL VS CAPCOM 2》、《POWER STONE 2》、《私立JUSTICE學園2》、《SNK VS CAPCOM》和《STREET FIGHTER III 3rd STRIKE》，至於香港方面會否有這種服務則有待研究。

讀者意見大招募

假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可；例如可以寫「我最想移植街機版的《EXED EXES》；最喜歡角色是《POCKET FIGHTER》的MORRIGAN」。

今期讀者來信

你地好，我本人很喜歡玩CAPCOM D GAME架，我想CAPCOM移植這幾隻GAME 到PS上，我想移植的GAME是：《FINAL FIGHT》系列、街機的《恐龍新世紀》、街機的《異形大戰鐵血戰士》及街機的《異度裝甲CYBERBOTS》。這幾隻GAME中特別是《恐龍新世紀》和《異形大戰鐵血戰士》都非常好玩，絕對比得上現時的GAME，希望GAME PLAYERS幫我向CAPCOM方面反映。

祝GAME PLAYERS銷量蒸蒸日上

阿忠上

編按：實不相瞞，編者自己也很喜歡你所提及的兩款遊戲呢！



Hi! 各位支持SNK原裝行貨的朋友，我們今週製作了一個Metal Slug 2nd Mission 與The Last Blade的廣告，這個廣告創意十足，更由我的同事客串演出，請各位留意及給我們一點點意見。



SNK,

本人是第二次來信了，今次來信的主要目的是想給與將快舉行的拳皇比賽一些意見。但我所說的是手提機版比賽。我想，今次的SNK VS CAPCOM比賽也會跟上一次的比賽相同，是不分年齡的，在上一次的比賽本人也有參加，因此這是沒有年齡限制，所以質素比R-2比賽的為高，但在比賽當中，本人發現比賽的控制器有問題，這是可惜的，我希望下一次的比賽能以新版的NGPC控制器比賽，參賽者更能顯示實力，還有，在比賽中，所用的顯示器是大電視，但實制上，各參賽者練習時，只用上手提機，這使參賽者在觀時感到速度不同而影響實力，這也是可惜的。但這是賽例，無法更改。只好希望日後有些東西能在手提機上比賽，也能以大電視播放。最後，希望所有將參加快將舉行的SNK VS CAPCOM比賽的參賽者勤加練習，使到精彩的賽事一場接一場。

支持者上
26-2-00

還有本人想知道現在怎樣成為SNK的會員，希望在GAME書中刊載。

支持者:

很多謝您的寶貴的意見！其實為了給參加者一場精彩及公平的比賽，我們在每次比賽前必會有工作人員檢查控制器的操作性能 (無論NGPC版或是NEOGEO版比賽)，而操控器亦有作定期維修，我們至今亦不知道該次比賽的操控器失靈的原因，但我們亦在當日比賽後把有問題的操控器給專業的同事維修，下次比賽應該沒有此問題了。

參加SNK SUPPORTERS CLUB方法:

請寄信到 尖沙咀廣東道25號港威大廈一期807室 SNK SUPPORTERS CLUB收，索取SSC會員申請表，信封面請註明「索取SSC會員申請表」，收到申請表後，詳細閱讀申請書內細則，之後將填好的申請表連同購買SNK任何行貨商品之單據一同寄回以上地址便可。

TO: SNK ASIA各戰鬥中的工作人員:

係呀！又係小弟WILLIAM呀！SORRY，又再煩住妳口地！I WANT TO ASK YOU SOME QUESTIONS! HOPE YOU ANSWER ME! THANKS!

A1) DC版 (KOF'99 EVOLUTION) 中的新人物SETH & VANESSA係口米淨係以EXTRA STRIKER口既方式出場？可唔可以當佢口地係STRIKER，當佢口地係普通角色如: BLUE MARRY, K', KYO, IORI, ...等人物使用？

A2) DC版 (KOF'99 EVOLUTION) 口既EXTRA STRIKER Kyo SP，究竟個SP點解？

A3) KOF'99 EVOLUTION會否和NGPC連動？如有，那NGPC的GAME？

A4) KOF'99 EVOLUTION可否早點推出市場？因月尾別廠亦有一格鬥GAME跟妳們「打對台」！妳們不怕吃虧嗎？

A5) 此作完成度有幾高？

A6) 為何DC版KOF'99比PS版公佈還要快，但究比DC版早一星期推出？

A7) 餓狼MARK OF THE WOLVES會推出DC or PS or NGPC版本嗎？如會，何時？

SNK and BLUE MARY 支持者
WILLIAM

William:

很多謝您的支持，希望日後每期都能解答您的問題。

A1) SETH & VANESSA在DC版KOF'99 EVOLUTION中是只可以以EXTRA STRIKER形式出場，如是玩家專用人物，唯有等 "KOF 2000" (暫名) 啦!

A2) SP = SPECIAL 特別版的意思

A3) DC版KOF'99 是與NGPC連動的，而連動那是好像「XX第三回合」口卦？!

A4) DC版KOF'99 EVOLUTION 已決定在日本月30日推出，如你說同日有友廠推出的「生與死2」及「金屬拳頭雙打大會」來「打對台」，不過我們覺得以上遊戲的遊戲模式是2對2，而我們的是4對4，加上有3D與2D之分別，形式及機種也不同，所以不可作比較的，我們只會做出最有趣的遊戲來滿足玩家。如各位對DC版99有任何意見(不論是好是壞)，不妨告訴我們，令日後SNK的遊戲更完全。

A5) 完成度200%! (比起前作)

A6) 因為DC版可以說是另一種新遊戲來看待，而且表面我們還有很多很多東西還未有公報及連動RPG，所以和完全移植+α的販賣戰略上有一些不同，明白了嗎？

A7) 餓狼MOW剛在2月25日推出了NEOGEO ROM版，接著也推出NGCD版，至於其他版本還未有什麼決定。

4月份 SNK 主辦大賽預告

我們將於復活節期間舉行以下兩個比賽，現先給大家一個心理準備，好好努力練習，增取啊！

比賽日期：4月中旬 (確實日期請留意公佈)

地點：未定

參加方法：請留意下期HYPER NEOGEO WORLD

NGPC版SNK VS. CAPCOM TAG BATTLE 大賽

暫定遊戲規則:

1. 每位參加者必需選擇 "SNK" 人物及 "CAPCOM" 人物各一名對戰；
2. 遊戲以TAG MODE 進行，一局定勝負；
3. 參加者可以使用「My Character」對戰，但必須帶備自己的卡帶軟件；

*年齡及性別不限，歡迎參加。





GAROU 餓狼 MARK OF THE WOLVES 大賽

暫定遊戲規則:

1. 在3個回合內勝2個便勝出；
2. 比賽是用NEOGEO盒帶作比賽，參賽者可自攜控制桿參賽，而大會亦會為參賽者提供控制桿 (A,B,C,D平排按鈕)；
3. 歡迎12歲或以上人仕參加，性別不限；

**主辦機構擁有最終決定權，參賽者不得異議
#詳細及招募日期，請繼續留意各遊戲雜誌



TEXT：赤目黑龍
資料提供：瑞華行　© BANDAI 2000



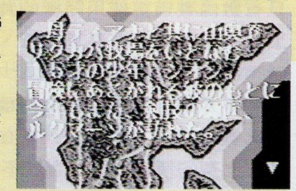
WONDER SWAN專頁

LANGRISSER MILLENNIUM～THE LAST CENTURY



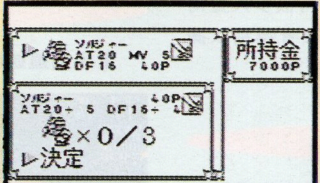
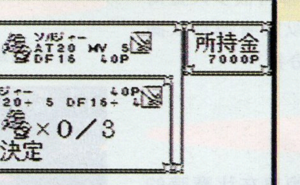
相信大家對《夢幻模擬戰》這個名字一定不會感到陌生，因為，這遊戲在之前也曾掀起過熱潮，不過，近這段時期好像是有一點回落的跡像，而早前在DC上便推出了一售名為《LANGRISSER MILLENNIUM》的SRPG遊戲。

而在3月，在WONDERSWAN上亦會有一隻同名遊戲推出，這遊戲的名字是《LANGRISSER MILLENNIUM～THE LAST CENTURY》。由於遊戲是屬於SRPG形式，所以遊戲是以「過版」的方式進行，就好像《機械人大戰》一樣。



在遊戲之中，大家要做的除了是戰鬥之外，亦要顧及遊戲中故事的情節，而且在每場戰鬥之中，玩者也可以用手上的金錢僱用傭兵，亦要委派指揮官，看來不是一隻簡單的遊戲呢！

大家可能會擔心在遊戲之中的人物會是和DC版的一樣，當然，本來的人物又能取消呢！不過，在WONDERSWAN版之中，亦會加入不少的原創人物，大家玩的時候必定會更喜歡這遊戲。









製造商：NCS
發售日期：3月上旬
售價：3980日圓
記憶：8M＋256K SRAM

人物設計：介錯

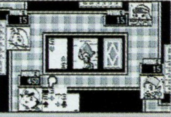
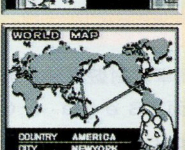
TRUMP COLLECTION 2

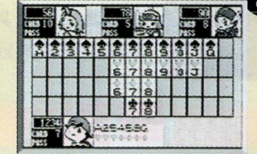
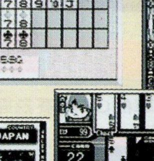
製造商：BOTTOM UP
發售日期：3月上旬
售價：3980日圓
記憶：4M

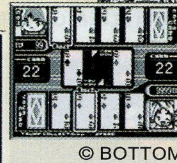


喜歡玩「撲克牌」的朋友一定會歡迎這遊戲推出，因為這名為《TRUMP COLLECTION 2》的遊戲便是一隻集多種用撲克牌玩意而成的，而在這第二集之中，所收錄的撲克牌遊戲計有「ドボン」(即是類似UNO的玩意)、「排七」、「神經衰弱」(即是記憶配對)和「SPEED」。

在遊戲之中除了可以單獨選擇以上其中一種玩意來玩之外，亦有一個「世界一周」的模式，其實，這便是一向稱為「故事模式」的選擇，在這個遊戲模式之下，玩者為了要得到冠軍，便要到世界各地參加撲克牌比賽，而在這模式之中，主角要到的地方包括法國、荷蘭、埃及、泰國、印度、澳洲、美國、中國、英國，在這些方之中，主角會遇上不少的對手，只要能全部「解決」(其實應説勝出)對手的話，便可以成為世界第一！



WONDERSWAN精選廣告集（三）

たねをまく鳥（**烏鴉**）

遊戲終審庭



陪審員：MARKS
遊戲時間：40小時



遊戲界老大哥的SEGA在這麼多年來製作了很多遊戲名作，尤其是街機賽車遊戲更是其中的表表者，差不多每個作品都獲得好評，當中好像有DAYTONA、SEGA RALLY 1&2、MANX~SUPER BIKE等等，何想而知SEGA在製作賽車遊戲的經驗有多少。雖然《Sega GT Homologation Special》SEGA首次以GT比賽為題材，但憑著那些經驗，基本上可以算是沒有問題的，不過卻有很多人覺得這個遊戲並不是預期中那麼好玩，所以筆者特別以操控、賽道、車款、賽道、畫面、難易度五方面進行分拆。

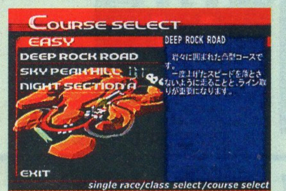
操控

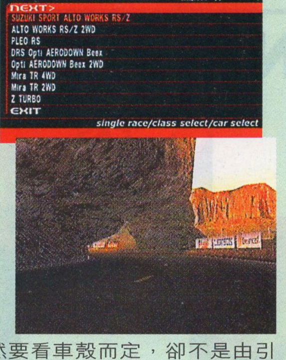
操控方面可算是這遊戲最大的致命傷，因為其跑車在比賽時的HANDLE實在太敏感了，只要玩者在較急的彎位以扭盡軚盤來入彎，車身就會很容易產生打滑現象，尤其是跑車已經經過TUNE UP，情況發生更甚，這樣玩者其實很難在賽道上繼續比賽，或奪取冠軍寶座。



車款

既然以真實汽車的GT比賽為題材，當然真實車款對遊戲起了非常大的重要性，而《Sega GT Homologation Special》共百多款，雖然看起來好像很多，但其中大部份都只是同系列不同型號，即是只有不足40個系列，再加上SPECIAL CAR只得十多部，這樣會被讀者覺得車款不太足夠。



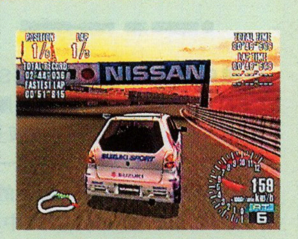


另一方面，SEGA利用了原創汽車來補救這個缺點，不過只是變內部，而速度居然要看車殼而定，卻不是由引擎等配件來決定，真是好笑。



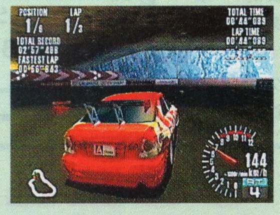
賽道

雖然Dreamcast的機能令賽道的表現質素提高，但賽道卻只有12條之多，而且有數條賽道更使用同樣的背景，再加上其中兩條只不過是直路賽，更令使玩者得到爽快感的賽道數目減少了。此外遊戲中大部份賽事都會使用積分制，因此比賽的時候，會產生經常在重複的賽道上比賽的情況，令玩者於不久之後就覺得沉悶了，這全都是賽道少和多個賽事採用積分制的後果。



難易度

當說到這遊戲的難易度的時候，筆者只會說不難亦不易，可能各位會覺得這個答案太模稜兩可了，其實因為如果只說考駕駛執照的話，其真的比《GT2》容易簡單，但要取得其中一、兩首席車手的資格，就真的難上加難了，因為它會要求玩者無論車速、取線等都不可有一點差誤，而比賽就可算是在兩者之間。





二判官：山寺良牙

遊戲給人的感覺，好像與另一機種的某遊戲有點相似，不過這個暫且不理會。但若說以Dreamcast的機能來推出這種遊戲亦十分之不俗，很美麗，畫面質素方面來說，除了賽車時的場景、賽輛，以至背景也是，特別是背景方面更是做得很緻細，不過在賽道作賽時，總是看到前面好像有陣霧似的，景物似是漸漸淡入面前似的，也缺否是特技效果來呢？而在真正大霧的賽道中，則做得十分之逼真，特別是重播(Replay)時，一輛賽車在霧中穿梭，車頭尾燈經過後所帶出來的燈光線條，感覺十分之好。

而遊戲亦有「考車牌」的一環，不過這部份難度有點高，特別是要取得第一位的話，可說是難過登天，不過若想要有一部屬於自己的原作車輛，則要先通過這個考驗，此外遊戲中若沒有特定車牌的話，是不能擁有級數較高的車輛以及參加特定的比賽，說得不好聽的一句，「車牌」就是一切。

在賽事方面，取得贊助商的贊助，用來儲錢增強自己的金錢實力的一環，可說是十分新穎的創意，以往的賽車遊戲根本沒出現過這樣的系統，不過若不使用(利用)贊助商們的話，相信要一大段的日子，才能儲到大筆的金錢了！

雖然遊戲內出場的車輛及車種數目不多，不過勝作畫面緻細而車輛的操作十分之像真，本人仍可說一句：「擁有Dreamcast和喜歡玩賽車遊戲的玩家，這遊戲絕對值得推薦。」

PlayStation 2
發售紀念特集

2000年對遊戲業界來說，不只是「千禧年」這麼簡單。隨着**3月4日**PlayStation 2的推出，遊戲界將會正式進入一個全新紀元。PS2那超乎一般人想像的運算能力，令人嘆為觀止的畫面，和播放高質素DVD的能力，會改寫我們所認識的「電視遊戲」之定義。有見及此，我們《GPM》特別準備了一個詳盡的PS2發售特集，和各位讀者一同見證這個歷史時刻。

港日兩地PS2發售日直擊報導 20
SWITCH ON ! PLAYSTATION 2 21
PS2機能大測試 22
專題：PS2與遊戲界未來展望 23
編輯對談——「論盡PLAYSTATION 2的功與過」.......... 24
同日發售遊戲全面睇 26
預定發售新作大包圍 44

香港採訪：福田
日本採訪：時雨

港日兩地PS2發售日直擊報導

香港篇

今次筆者為了採訪PS2發售的盛況，走訪了香港遊戲機商店的集中地旺角，在這裏單是有名氣的店舖已不止一間，但比較有代表性的當然是旺角中旅社的新×地。

擠迫得很的現場

原本據聞在3月4日11時便有現貨抵港，但實際上當日第一批貨要下午3時左右才到達店內。在大批傳媒和玩家的包圍下，雖然大家都很想將該部主機買回家去，不過當聽到價錢後也不禁放棄這個念頭望而卻步，原來在那個時間PS 2的價格已由早前傳聞的6、7000元大幅度升至10800元（連同《drummania》以外的一款遊戲）。

就在大家都以為沒有人肯付出那麼昂貴的價錢時，突然間有人出現並瞬速提貨離去，查問下得知他是店東的朋友，所以即使是這樣情況仍從容買機。再過一會兒當踏入6時許，第一名買家終於出現，除了主機外他還買下《RIDGE RACER V》、《街霸EX 3》和一條Component Cable，這名玩家真是捨得。



■人頭湧湧，連轉個身的位置也沒



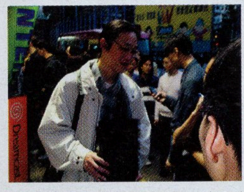
■圍著PS 2的顧客們，看見《RR V》的精彩畫面也不禁目定口呆



■第一名買家購買PS 2時的情況

買機者訪問

這名不願透露姓名的PS2買家年約30歲，他表示購買PS 2並沒有特別的理由，因為5年前PlayStation推出時他也是在出機後2、3個月買機的。而他因為擁有一台29吋的WEGA所以順道購買能令畫質提升的Component Cable，此外雖然他家中已有DVD Player不過如果買到2區的DVD碟，他也會考慮利用PS 2來觀賞的。原本筆者估計肯對遊戲機花這麼巨額的人，一定是非常喜歡打機的發燒友，殊不知他説因為工作繁忙故近來已很少玩RPG了，這亦説明他為何選取《RR V》和《EX 3》作為首兩隻購買的遊戲。



■看他面上露出喜悅之色，當然啦！買到PS 2喎

店長訪問

問完顧客之後，筆者就找來店長問問今日的狀況。據他表示，全日銷量最好的遊戲分別是《RR V》和《drummania》。他認為PS 2的推出會有助本港遊戲機市場的發展，亦因為PS 2能夠播放DVD這個理由他亦將會在店內引入其他DVD軟件。不過，當問到這一個月內PS 2的價格是否仍然高企時，他説只要日本方面一日未放寬出口條例，PS 2的售價一日都會很昂貴，事關要動用人手親自把主機押運回來，除要了一定的風險外成本亦不輕。而在這個價格下，他亦承認目前來問價的顧客居多，真正想購買的只佔極少數，雖然如此他覺得PS 2的熱潮還會持續好一陣子。



■主機貨源不足，但遊戲倒是非常齊全



■（由左起）Component Cable、AV Cable、AV Adaptor、RFU Adaptor、S Cable、Power Cord

持觀望態度客人的意見

基本上，超過95%的被訪者都是沒有在先前預訂過PS 2的，而大部份都覺得PS

2如果回落到3、4000元才算合理，而不約而同地大家都會利用PS 2來觀賞DVD光碟。雖然並非每名被訪者都擁有Dreamcast，可是他們都一致認為PS 2會對DC市境有影響，看來SEGA真的要加把勁了。

日本秋葉原篇

在日本PS2的魅力真是非常驚人，事關在秋葉原，各店舖的門外在星期四開始已經有人在排隊，當筆者在星期五中午抵達時，最長的一條人龍估計有100人，共佔領了三個街口！



■3月3日中午時在「LAOX GAME館」外的人龍



■走難呀……！其實是趕着霸位的人

3月3日入夜後，秋葉原的PS2爭奪戰亦開始轉趨激烈。首先在「LAOX GAME館」外，入夜後排隊人士竟然增加了三至四倍，人龍足有一公里以上！另一方面，秋葉原的名店「SOFMAP」在閉店前，宣佈即使現在有人在店外排隊，但為公平起見，店方會在凌晨12時起在指定的地方設置正式排隊位置，所有買機人士都必須在這個區域內排隊才會有效！筆者聽到這消息時心裏已大叫不妙，因為這樣做凌晨12時必然會出現大混亂！結果不出所料，當時針踏正12時之際，接近三千名「PS2獵人」立即湧往SOFMAP的兩個門市部搶位，導致情況非常混亂。不少人在奔跑之際跌倒或者掉了鞋子，要勞煩警察叔叔找回，不過幸好最後並沒有重大意外發生。



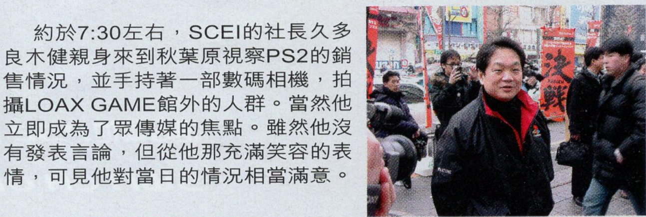
■午夜12時30分，SOFMAP本店門外

3月4日早上7時，秋葉原兩大遊戲店「SOFMAP」和「LOAX GAME館」正式開始營業，而今次PS2爭奪戰亦隨之進入了最高潮。和1998年11月時DC發售的情況相比，店舖們的應對明顯比較充足，例如有「LOAX GAME館」就將地下/二樓/三樓都變成了賣PS2的COUNTER，因此非常之有效率；另一方面，曾經出現大混亂的「SOFMAP」，早上的秩序也非常良好，這實在要感謝一班在附近維持秩序的警察人員和店方的工作人員。



■今次PS2主要都是在店內售賣

約於7:30左右，SCEI的社長久多良木健親身來到秋葉原視察PS2的銷售情況，並手持著一部數碼相機，拍攝LOAX GAME館外的人群。當然他立即成為了眾傳媒的焦點。雖然他沒有發表言論，但從他那充滿笑容的表情，可見他對當日的情況相當滿意。



■SCEI社長久多良木健

■PS2售罄的告示

過了8時後，一些比較細小的店舖已經張貼出告示，通知排隊人士他們的PS2機已經售聲，從此可見即使是秋葉原，其實他們的來貨也是非常不足的。另外雖然這時SOFMAP和LOAX的人龍仍然是遙不見尾，但已經有某些GAME和配件出現缺貨。最後，整個秋葉原的PS2主機在9時左右全部沽清。

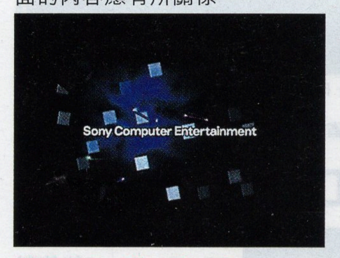
Switch On! PlayStation 2!

雖然大家對PS2的美麗遊戲畫面和強大機能已非常熟悉，但對於還未買到PS2主機的人來說，對它的硬件設定應該比較陌生吧。其實PS2主機本身有着比一般AV產品更強大和多樣的功能，絕不只是遊戲機這麼簡單！現在就讓筆者來逐一介紹吧！Let's switch it on! PlayStation 2!

主題是「宇宙」？PS2的開機畫面

當玩者啟動起PS2後，首先會出現的就是以下用外太空為背景的OPENING畫面。根據SCE自己的解釋，使用漆黑和一望無際的宇宙作為OPENING，是代表了PS2本身有着像宇宙一般無限的可能性。和PS1的靜止OPENING畫面相比，PS2在感覺上明顯比較高級。

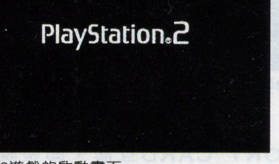
PS2開機畫面另一個特別之處，是它設定有多種開機畫面。大家不妨留意上面兩張圖，正方體的數量和透明與否是有分別的，對不對？雖然暫時它的詳細原理仍未完全清楚，但相信和MEMORY CARD裏面的內容應有所關係。





遊戲啟動畫面

當PS2機內的DVD-ROM內是放有PS2的遊戲碟的話，遊戲就會自動起動，並出現黑底白字的PS2 LOGO。如果機內的是PS1遊戲碟，舊有的PS遊戲起動畫面就會出現，兩者之間的分別一目瞭然。

■ PS2遊戲的啟動畫面



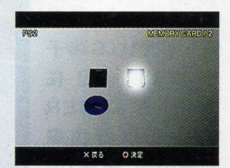
■ PS遊戲的啟動畫面

開機後的選項

如果在開機後玩者沒有在機內放入任何類型的CD或DVD，PS2的設定畫面就會緊接着出現。這時玩者有以下三個選項：

瀏覽器

這並不是我們一般認識的互聯網瀏覽器，而是一個進化了的軟件／記憶卡綜合管理裝置。玩者可以在這裏確認機內的CD或DVD是何種類型、起動遊戲或電影、複製或刪除記憶卡內資料等等。整個瀏覽器都是以立體的多邊形所組成，簡單易明。例如玩者想知道在機內的到底是什麼類型的CD，只要根據碟的顏色就可以判斷得到(例如PS CD是黑色，DVD影碟則是金色)。



■玩者一眼就可以知道PS2上正插着什麼媒體

進化了的記憶卡管理畫面



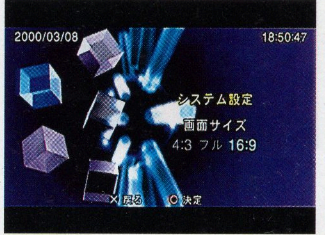
■立體的PS2記憶卡ICON

PS2的SAVE DATA ICON也是利用了多邊形動畫來表示，感覺非常之高格調。由於PS2的記憶卡的容量是舊記憶卡的64倍，因此檔案的大小也由以往的「BLOCK」改為「KB」，以增加效率。一張8MB記憶卡共有1024KB×8=8192KB可供使用，不過由於播放DVD的DRIVER也是儲存在記憶卡之中，因此實際可用的空位比8192KB少。至於PS1的記憶卡管理也會以PS2同樣的畫面進行，使用起上來感覺比舊PS時快速和方便。

系統設定

在這裏玩者可以設定主機的畫面和音效輸出方式。PS2和其他的遊戲機比較，其影音輸出方式可謂極之豪華，甚至絕不會比市面高級的AV器材遜色。首先玩者可以根據自己家中的電視機類別來選擇4:3、16:9或者全畫面顯示，另外也可以使用只有高級電視機和錄影機才具備有的色差輸出(Y Cb/Pb Cr/Pr)，和5.1ch音效輸出。如果各位的家中有這些高質素的器材，再配合SONY推出的專用CABLE，就能享受到前所未有的遊戲體驗。

除了影音設定外，另一個不能不提的是PS2的內部時鐘設定。PS沒有時鐘機能一直都是為人詬病的地方，但在PS2上一些和時間有關的玩意，例如《鐵拳》的TIME RELEASE隱藏人物，或者是和POCKET STATION連動等都因此變得可行了。



■ 完全對應闊銀幕電視的16:9模式



■ 留意背景的12枚水晶是一個時鐘來的！

本體設定

在這部份內玩者可以檢查自己的PS2主機所有DRIVER的版本號碼，當中包括了PS2本體、瀏覽器、CD PLAYER和PlayStation四項。平時沒有用開電腦的讀者可能不會明白內裏的意義，但其實這即是代表PS2可以進行升級，以配合未來的需要。雖然這裏沒有顯示出來，但播放DVD的DRIVER是儲存在記憶卡內的，在未來同樣可以升級。



■到底未來PS2會如何進化？

另外在這裏還隱藏了兩個極之重要的選項，那就是「讀碟速度」和「貼圖」機能，兩者都是用來加強在玩舊PS遊戲時的效果。「讀碟速度」顧名思義，在啟動後可以加快PS遊戲的LOAD碟速度；而「貼圖」一項在啟動了「補間處理」後則可以令PS的多邊形貼圖在近距離時不會產生擴大和劣化現象，使玩起上來更順眼。詳細的效用請參考下一頁的「PS2機能大測試」。

PS2本體機能一覽

瀏覽器(ブラウザ)

項目	功能
記憶卡	資料管理
PS遊戲	起動
PS2遊戲	起動
音樂CD	播放
DVD影碟	播放

系統設定

項目	設定
調整時鐘	
畫面比例	4:3/FULL/16:9
光纖輸出	ON/OFF
色差輸出	RGB/ Y Cb/Pb Cr/Pr
語言選擇	日文/英文



△本體設定

項目	設定
本體版本	自我診斷開/關
瀏覽器版本	
CD PLAYER版本	
PlayStation版本	

PlayStation版本：

項目	設定
讀碟速度	標準/高速
貼圖	標準/補間處理

PS2發售紀念特集

TEXE BY MS

PlayStation 2測試報告

DVD PLAYER

PlayStation 2可以看DVD大家都知，亦有不少人因這個理由而買機，不過曾有不少傳言，說它的DVD基能欠佳，究竟事實上是怎樣呢？

我們在測試中，曾嘗試過利用它播放不同區碼的DVD，結果只有2區碼和全區碼的DVD才可以播放，其他一概都不能。至於在傳聞中的不能讀取有保護程式的2區碼DVD；並出現時光時暗的效果之事項；全因為PlayStation 2接上錄影機後再由電視輸出，令到DVD內的保護程式啟動，從而出現這樣的效果。只要你的PlayStation 2直接由電視上輸出影像，就不會出現這個情況，所有2區碼和全區碼的DVD才均能播放。



◆接上錄影機後出現的效果

◆沒有接上錄影機就可看到

不能對應 VCD 、 MP3



除了可以看DVD外，大家最關心的相信是它能否讀取VCD，當我們將一隻VCD放進PS 2內播放時，它便顯示一個「這不是PlaysStation和PlaysStation 2規格的碟」之字樣，所以從此証實得到它不能讀取VCD。就算我們將一隻有MP3 File的CD放進機內讀取，它同樣是顯示前述的字樣。

玩PlayStation GAME又如何？

它的第二個賣點；就是能夠玩PlayStation遊戲，而且在玩回以前的遊戲時，其畫面質素和讀碟速度均會有改善，而這功能是否確實呢？現在就來測試一下。

畫面質素

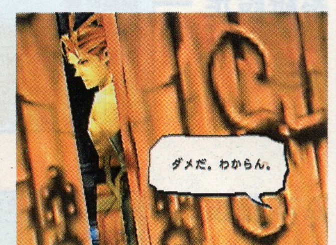
我們利用以較多多邊形製作的遊戲《VAGRANT STORY》來作測試。在PlayStation 2上沒有開啟補間功能來玩時，大家很明顯可看到在主角所靠近的門，與PlayStation的畫面相差不多，亦有很多格仔出現，但是當開啟了補間功能來玩，明顯地看出門上的格仔消失；變得平滑。當然這是只能在靜止畫面時才可明顯看到，玩起來時就沒有太大的分別。



◆PlayStation畫面



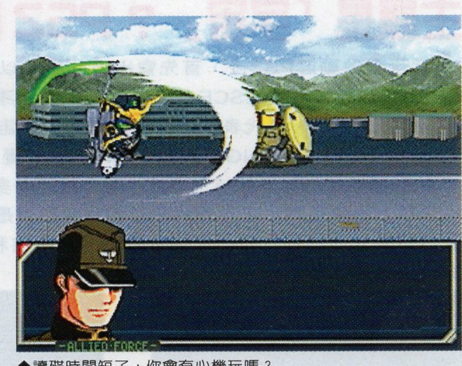
◆PlayStation 2畫面（沒有開啟補間功能）



◆PlayStation 2畫面（開啟補間功能）

讀碟速度

說到讀碟速度，我們利用讀碟時間較長的《SD GUNDAM GGENERATION-0》來測試，從MAP畫面進入戰鬥畫面時，在PlayStation時所需讀碟的時間為13秒，當開啟讀碟速度高速化的功能後，在PlayStation 2玩時，其所需讀碟的時間只需7秒，明顯地比PlayStation快，這樣大家就可以節省很多讀碟時間。



◆讀碟時間短了，你會有心機玩嗎？

MEMORY CARD

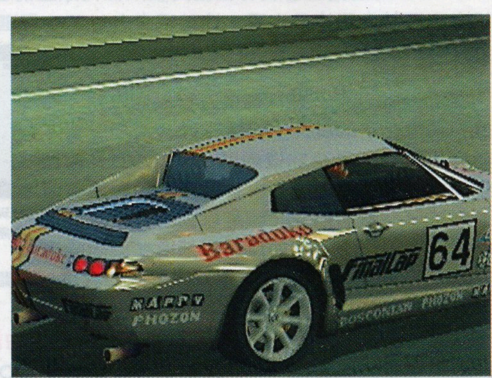


◆將PlayStation的Copy進PlayStation 2的8M MEMORY CARD內作back up

大家都知道PlayStation 2能夠對應PlayStation的MEMORY CARD，不過PlayStation的MEMORY CARD只能用於PlayStation遊戲，PlayStation 2的遊戲就必須用PlayStation 2的8M MEMORY CARD。雖然是這樣，但是PlayStation的MEMORY CARD可以與PlayStation 2的8M MEMORY CARD互換，即是說8M MEMORY CARD可以作back up之用，非常方便。

PlayStation 2的畫面質素

最後我們測試PlayStation 2的畫質，我們以S端子作輸出，但在《RIDGE RACER V》中可以看到畫面有不少「鋸齒」出現，起初還以為是不夠解像度而引致，我們便以21針RGB來輸出，這些「鋸齒」仍然存在，接着我們再以更強勁的X-RGB以電腦來輸出，結果這問題同樣是沒有改善。我們以Dreamcast的《Sega GT》來比較，卻沒有發現這種情況出現，究竟這現象是因為甚麼原因？日後PlayStation 2的遊戲能否改善這問題？



◆不論是用甚麼作輸出，那些「鋸齒」仍然存在

By: Agent X · Glen

PS2發售後遊戲機界展望

毫無疑問，日本的遊戲機業界在PS2發售後，將會出現一番新景象。不論是SONY本身、各大遊戲廠商或一般用家都不能回避PS2帶來的革命性影響。筆者在下面會為各位讀者大膽預測接着數年遊戲界的趨勢，並勾劃出一幅未來的預想圖。

眾廠商均以PS2遊戲為主，DC市場轉為沈寂

這可以說是肯定了的事實。雖然DC在北美和歐洲方面有不錯的成績，但現時DC在日本的銷量是有目共睹的。在PS上肯定會有過100萬銷量的《BIO HAZARD》系列新作《CODE:veronica》，現時的累積總銷量只有35萬；2月的期待作《SEGA GT》在首週的銷量亦只有7萬5千；即使是最高銷量作品《SEAMAN》，總數也只是45萬左右，和PS的遊戲銷量仍有一大段距離。日本的遊戲廠商並不是蠢的，他們明白到在DC上推出遊戲其實只是「緩兵之計」——在PS2推出之前由於沒有其他機種能夠在硬體上達到新世代的要求，在無計可施下才在DC上推出遊戲。NAMCO的《SOUL CALIBUR》就是一個好例子。

在3月4日PS2推出後，遊戲界在一天之內就出現了一個可以媲美DC的巨大市場，而且它更將會以每月約30萬部機的速度不斷擴大(SONY自己的預測)，加入SONY本身優秀的宣傳策略，各大廠商將其重頭作都集中在PS2上是可以理解的。當中最明顯的例子是TECMO將NAOMI底板遊戲《DEAD OR ALIVE 2》移植至PS2而不是有互換性的DC上，而CAPCOM也表明《BIO HAZARD CODE:veronica》會是DC唯一一隻《BH》系列作品，其他大廠如NAMCO、KONAMI、SQUARE、TAITO等對SEGA的態度亦十分明確，因此可以說DC在遊戲的質和量方面已遠不及PS2。

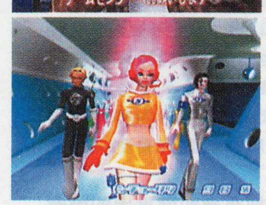




■《FF》、《DQ》等主流系列已可以肯定會在PS2上推出

SEGA的未來方向





那麼SEGA應如何自處？其實從最近SEGA大大小小的動作中，大家已可以略為窺探一二。首先SEGA宣佈將它旗下的軟件開發部門陸續分拆出來，成為獨立的子公司，例如製作《莎木》的「SOFT2研」就率先踏出了第一步，大家可以留意到在《莎木》的版權字裏竟然沒有SEGA的名字！這代表了什麼？筆者的直覺告訴我自己，SEGA的分公司在未來應該會為PS2製作遊戲，以SEGA的技術力、人才和創新的精神，它要成為和SQUARE、NAMCO一樣的「MILLION SELLER COMPANY」一點也不困難。

■像鈴木裕和水口哲也等有才華的製作人，其實不應局限在DC一部主機

至於DC主機本身，SEGA現時的策略也很明確，就是在PS2的網路功能仍未成熟前，利用DC這個平台，專攻網路服務商市場。首先SEGA成立了一間專門負責管理DC網路的子公司「ISAO」，推廣視像會議、網上即時通訊軟件、卡拉OK等服務，務求成為日本家庭內的情報終端機。SEGA早前在日本多份報紙中賣的頭版廣告也明確表明——「SEGA是一間經營網路的公司」，可見SEGA社長大川功的野心絕對不少。

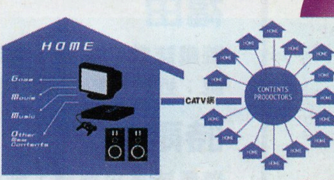


■ISAO的出現和大川功的全版廣告，都是SEGA在轉型中的明確例子

PS2的「HOME SERVER」戰略

當大家看到PS2可以直立式擺放時，不知道會有什麼感想，是覺得它做作？有型？還是無聊？但筆者在看到它的第一感覺可是非常強烈，因為它的外型和電腦伺服機實在太過相似。黑色的機身、為了加強散熱能力的波浪紋和直立的擺放方式，不就是各大公司內的伺服器之形象嗎？再想深一層，PS2主機上的USB、iLink和PC卡插座，全都是可以用來建設網路的裝置，而SCE亦表明它在2001年會開始利用CATV(有線電視網路)鋪設網路，發展「e-distribution」(電子情報流通事業)，SCE的用意再明確不過了，那就是要將PS2成為各位家裏的伺服器。SCE社長久多良木健在演說中，也曾經說過「PS2有成為HOME SERVER的可能性」。

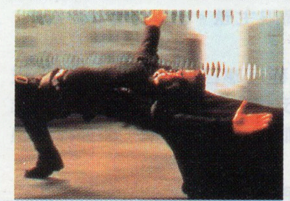
舉個例子，PS2會經常連接着網路，使用者可以在PS2上接收各種資訊和娛樂，如新聞、電影、音樂甚至網上購物等等。另一方面PS2亦可以用來控制使用者家裏的所有AV機器，如錄影機、衛星電視、有線電視、DVD、攝錄機等。各位不妨想像一下將以上所有東西連接起來後，我們(正確來說是日本人)的生活會出現什麼革命性的變化——想知道今天的電視節目表？透過互聯網下載就行了。當看到了想錄下的節目後，在PS2上按幾個掣，就能立即在錄影機上預錄。如果想聽最新的樂曲，使用者只需用PS2將歌曲下載至記憶卡上，再透過USB傳送至MP3 WALKMAN就行了。付款通常是使用信用卡，由於記憶卡上有MAGIC GATE保安機能，即使登錄了自己的信用卡資料也不要緊……以上事情不是空想，而是SONY心目中的未來藍圖。



■SCE心目中的e-distribution的藍圖

DVD市場的擴大

SONY透過PS2的普及，還達成了另一個目的，就是將一直增長緩慢的DVD影碟市場一口氣擴大，而且還將之收歸在自己手中。PS2的DVD機能之強，已經不能用「附加功能」來形容。因為經過各方的測試，PS2看DVD時的畫面質素，比市面上一般中價DVD機還要好，而且在未來它還可以透過軟件UPGRADE來進一步強化畫面質素，試問其他AV機器廠商怎樣和它競爭？至於軟件方面，由於DVD市場在兩日內就突然多了100萬部DVD機，購買DVD軟件的人當然也會激增。單是看最近的遊戲機雜誌和情報誌都新增了DVD專欄，和售賣DVD的店舖多了就能發覺到這改變。SONY本身的影像軟件也早在三四個月前已經全面改為只推出VHS影帶和DVD，筆者相信其他出版商也會跟隨，因此可以說，日本的LD市場在3月4日已經壽終正寢。



■隨着PS2的推出，DVD市場也立即變得充滿生氣

PS2的最大競爭對手——GAMEBOY ADVANCE

PS2的未來看似一片光明，不是嗎？SONY透過它取得了遊戲機市場、DVD市場甚至是半導體市場(PS2的EMOTION ENGINE是SONY自家的出品)的優勢，但還有什麼領域是SONY未曾踏足的？那就是手提機市場了。任天堂的32 BIT手提機GAMEBOY ADVANCE其實和PS2有許多相似之處。首先兩者在畫面上同樣是革命性的，另外它們都和舊機種的遊戲兼容，而且兩者都有發展網上情報發信業的計劃，GBA會成為手提機王者已是毫無疑問(除非NTT的iMODE在機能上有重大改進，否則將威脅不了GB的地位)，不過GBA有一個很強的優勢，就是在日本發展無線上網比用有線網路容易得多，而且價錢相宜，較多人負擔得起(這對收入不多的年輕人尤其重要)，如果任天堂在GBA取得空前的成功，和它連動的DOLPHIN也會從中得益，影響PS2的網路發展大計。



■GBA的DEMO畫面質素之高令人咋舌

PS2發售紀念特集

破天荒跨媒體 GPM、G+、Gameplayers.com.hk共同參與

對談論盡PLAYSTATION FESTIVAL 2000的功與過

經過一連三天的PLAYSTATION FESTIVAL 2000，我們各個編輯對PS 2這部高性能主機都有比較概括的認識，對外間流傳彼有關它機能的虛實已有較深入的認知，而另一方面這個展覽亦和往常所舉行的有點不同。到底有份參與這次採訪的編輯對這個展覽與及PS 2有何評價？有甚麼個人意見？不妨留意以下四人的對話(對質？)。

(以下內容純屬各筆者的個人觀點，絕對與本刊立場沒有關係，如對任何人或機構造成不方便，在此深表萬份歉意)

參加者個人簡介

福田

遊戲誌執行編輯，在業界工作超過4年，嗜好是聽歌和睇戲；近來比較喜歡聽《NEO UNIVERSE》。

時雨

遊戲誌高級編輯，任勞任怨，熟悉日本文化，是《VO》及《VF》系列的死忠；現正強攻《DOA 2》。

春日恭介

Gameplayers.com.hk新紮師兄，打機資質誰人能及，兼且成熟穩重；被攝記阿Kim戲言貌似梁家輝。

飛龍

遊樂誌總編輯，對任何遊戲機都有相當認識，指揮能力強；《街霸》系列實力絕對凌駕以上三人。

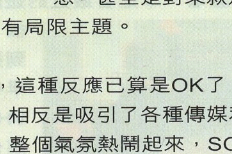


時：好了，我們大家都去過這個PLAYSTATION FESTION 2000展覽會，回到香港後相信對這個展覽或者PS 2主機都會有一點意見，各位可以講講自己的感想。其實目標是想討論一下有關大家對這個展覽的感想，甚至是對某款遊戲比較有印象也可，總之沒有局限主題。

福：不如先講對展覽的感想吧。

飛：以一間廠商去主辦的展覽來說，這種反應已算是OK了，而最重要的是它沒有引起很多玩家的注意，相反是吸引了各種傳媒和遊戲業內人士到來，能夠令到這群人哄動、整個氣氛熱鬧起來，SONY的皇者本色完全盡現。

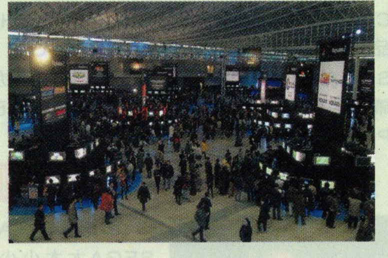
春：我覺得這一次展覽，你說是一間廠商舉辦我又不以為然，起碼看到有其他第三廠商肯支持。以SONY一直以來的宣傳手法，要做到這一點只是基本動作，而以SONY的面子要邀請傳媒到來根本不是一件困難的事。說回那個展覽，我只可以用OK來形容，如果我用一個玩家的心態來講，始終娛樂性不是太豐富，能夠給予我的滿足感亦不是太多。



福：何謂滿足感呢？可否講得具體一點？

春：我是指一個玩家的Demand(需求)…例如在這個展覽內，有一些大作是未必可以玩到的，就像是《鬼武者》那種級數。我不會說它完全沒有，但數量就真的不多。

時：不是啊，我自己就覺得很滿足了，如果我是機迷我真的會很滿足。對我自己最大的印象來說，如果和TGS相比我覺得這個展覽做得真的很好，最大主因是我在TGS根本看不到一半的東西，因為根本就有太多東西可以看，抽身不下。太多事情會同時間進行，像這邊廂在派發記念品，那邊就會有人對談，另一邊又會有Event(特別項目)發生，還要預時間來試玩。我覺得今次展覽最成功的地方，就是能夠令人們集中注意力起來，你會很容易在短短數小時內能夠玩齊全部廿幾款遊戲，同時間又會聽到他們(特別項目台上兩名主持)的說話，因為這次只有一個Event Stage，所有事情都會在那裏公布，你即使是一邊在打機一邊也能夠聽到他們在說甚麼；當然你要懂得日文才可。如果我是作為一個日本的玩家，我就一定會很滿足了。



至於剛才春日所提到的「軟件大作不足」，其實也要視乎閣下怎樣看。對我來說，單是《鐵拳TT》、《RIDGE RACER V》和《GT 2000》這些PS 2早期大作經已能滿足我了，至於未來的作品則不用太緊張，反正主機要在下個星期才正式發售，以現階段我覺得有這些作品經已很足夠。

福：有一點我覺得很奇怪的，那就是在會方所派給大家的體驗版光碟裏面，就連沒有展出的《GRADIUS III & IV》和《真 三國無雙》的內容也有在內，而ARTDINK的攤位也會派發《建設重機喧嘩BATTLE HUTIGIRE金剛》的宣傳錄影帶。沒有展出它們會令我感到SONY只是想將預定在3、4月內發售的作品放進會場內，6月至8月發售的就不會讓你看到…或許是留待到TGS吧。

時：這樣可以保留一些新鮮感。把將會較遲推出的遊戲先收起來不展出，我倒覺得不會是一件壞事。

飛：我覺得這是一種精心編排，因為它並非打算把新主機出完就算，而是早有計劃部署好推出後3個月、6個月甚至1年後如何去催谷。相比之下，世嘉就給予人一種頗混亂的感覺，可能會突然間將一堆大作推出市面，變得很熱鬧的樣子，但興奮過後就會完全停下來，承接不到先前的氣勢。試問《莎木二章》何時推出？想也不用想了，因為現時還在請人中途，絕對會拖好一陣子時間，而且還有其他工序如Debug(除蟲)等，這種沒有部署的做法會令我對你更沒有信心。如果能夠保持經常有新驚喜帶給大家，雖然它無法製造一次很大的驚喜，但這樣卻足已能夠吸引人在第一日購買新機，已經很足夠了。

時：持續的發展才是最重要的因素。

飛：沒錯。大家不知道《FF X》和《FF XI》嗎？不夠號召力麼？我覺得它們絕對能夠在市場上獲得理想銷量，此外還有其他像ENIX及GAME ARTS等加盟，足已看到這些有份量的廠商已把First Priority(第一選

擇）放到PS 2，其實大家是早已知道的，不過廠方沒有公布之嘛。你看《鄭問之三國志》已經放到PS 2了，DC版根本不知去了哪裏，遙遙無期，從這樣已知即使它沒有講明，但也能看出大家的心早已朝向那個方向走。

時：其實SONY的成功之處正是這樣，它可以給予我一種感覺——誠如春日說過這個展覽沒有東西看，不過我卻可以從中看到一些業界的想法，那種印象是相當Positive（正面）。

飛：同時，這部新機能夠吸引人購買的原因，是因為它可播放DVD光碟，所以在展覽會內大家可以看到一個特別為電影《MARTIX》DVD版而設的專區。

福：到了3月4日，即使不玩遊戲我也能買一部PS 2回家看DVD。

時：不止這樣，在入場時SONY已經將10隻體驗版光碟送給你了。你真的無需付錢購買遊戲！這是SONY經營手法上的高招。

飛：對於非機迷，買一部PS 2回家手上的10隻體驗版已能玩得好一陣子了，即使在玩完後仍未想出到底買哪款新遊戲好，淨看DVD電影也不錯。

春：這個也是，反正一部PS 2的價錢比起能夠播放類似級數畫質的中價DVD PLAYER，還要便宜少許呢。

福：我自己覺得不知道SONY是否控制了入場人數，又或者根本就沒有太多機迷進場，排隊現象幾乎沒有發生過，除了個別例子外平均最多只需等5至10分鐘便有得試玩。我心想來實們即使無法玩齊所有遊戲，8成總也玩到吧！這樣對於一個準備購買PS 2的人會比較好，無需像盲頭蒼蠅那般胡亂買機。

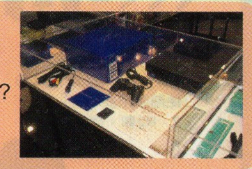
飛：你有沒有留意到每個攤位，平均每條隊最少也有兩三個人正在排隊。你可以懷疑廠方對人流的控制竟然會如此準確，但不容置疑的是事實確實如此。

時：有一點很有趣的，就是它把4隻性質頗類似的作品（麻雀和將棋）放在一起，而往往都有兩三個人在排隊的。即使是桌上遊戲也好，你也不會看到有某幾個攤位是空置着的，但你又不用花很多時間來排隊。另外，有一個很重要的印象是會場很空曠，這絕不是我認識中很迫、很困難去看東西、根本無法享受的GAME SHOW，它和以往就是兩回事。

特別追加！遊戲誌編輯對PS 2的看法！

既然PS 2已正式推出，那當然就要找幾個我們的編輯及工作人員來問問，看看大家對這部主機的個人觀點吧；以下6條是向眾編輯及其餘人仕所詢問的題目。

(1) 請簡述在PS 2推出之前，你對它到底有甚麼評價？
(2) 當正式接觸過PS 2及其遊戲後，你又有甚麼評價？
(3) 你認為PS 2的日後路向是會怎樣走？
(4) 你覺得PS 2在推出的第一日，值得用多少錢購買？
(5) PS 2能夠播放DVD是否左右你購買它的「重要因素」？
(6) PS 2有甚麼遊戲是你現在能推介給讀者的？



隨風答

(1) 評價幾高，覺得比DC好。
(2) DC好好多，因為DC初出時的遊戲好玩一點。
(3) 和PS一樣，不過替PS推出遊戲的廠商都會走到PS 2處。
(4) 大約6至7000元。
(5) 一定不會是，因為我不看DVD。
(6) 決戰。

阿星答

(1) 主機設定很厲害，3D機能強勁。
(2) 遊戲出來的效果和PS並非相差很遠。
(3) 網絡遊戲主導。
(4) 5000元。
(5) 不會。
(6) 街霸EX 3。

MS答

(1) 機能強，但要看遊戲是否能夠做到該水準。
(2) 遊戲開發度明顯不夠成熟，它們都在很趕急的情況下推出，總之沒有驚嘉。
(3) 軟件好像PS那般數量多，兼且夠多元化及大眾化。
(4) 6000元。
(5) 不是，因為我有DVD機。
(6) RR V。

阿KEN答

(1) 非常誇張，3D機能強勁。
(2) RR V的背景相當細緻及清晰，真實度高
(3) 很難預測，遊戲算幾好。
(4) 4500至5000元。
(5) 會。
(6) RR V。

時雨答

(1) 遊戲並不吸引，畫面和DC的差不多。
(2) DVD機能強，多了想玩的遊戲。
(3) 香港情況是一台遊戲機，但日本方面則是SONY發展網絡的武器。
(4) 5000元。
(5) 是的，因為我沒有DVD。
(6) RR V。

歐陽明答

(1) 覺得一般，設有DVD-ROM很多餘。
(2) DVD-ROM依然是多餘，又不是全區碼；遊戲質素OK。
(3) 應該和PS一樣。
(4) 大約3、4000元。
(5) 不會。
(6) RR V。

追跡者0

(1) 聽起來機能好勁。
(2) 遊戲並非想像中那麼好，可能是趕着推出的緣故。
(3) 可能會和PS一樣。
(4) NO COMMENT。
(5) 不是，因為我有DVD機。
(6) 街霸EX 3。

山寺良牙答

(1) 機能超勁。
(2) 有點兒失望。
(3) 無意見。
(4) 3000多元。
(5) 沒有影響。
(6) 無。

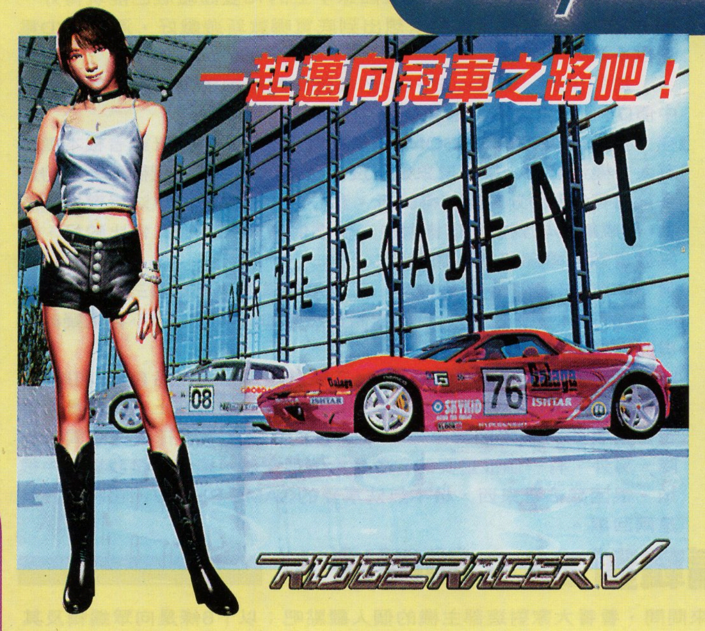
悟空答

(1) 看起來勁過DC。
(2) 以香港的炒價我覺得買一部DVD還要好；首批遊戲的質素只屬一般。
(3) 始終有較多大廠支持，但若不推出UPGRADE DRIVER就很危險。
(4) 8000元。
(5) 不會。
(6) RR V，drummania。

福田答

(1) 數字上機能很強，但廠商未必有能力駕馭得到。
(2) 除了兩三款外，大部份作品都未達應有水準。
(3) 網絡大趨勢必然發生。
(4) 4500至5000元。
(5) 絕對會，因為這是預想之中的事。
(6) RR V。

撰文者：山寺良牙

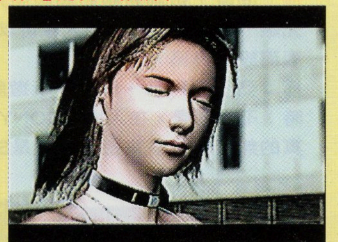


萬眾期待的PlayStation 2終於推出了，而其中一個極為「注目」的賽車遊戲——《RIDGE RACER V》，亦同時推出，現在就讓我們一起緊握你們的軚盤，向勝利之頒獎台進發吧！（註：今次攻略用的車輛將會是使用上級者用的Drift賽車——SOLARE，若使用Grip系賽車的話，駕駛方面會有少許不同，敬請注意。）

PS2
製造商：NAMCO
發售日：3月4日
價格：6800日圓
容量：CD-ROM
記憶：最少420 K

在正式啟動你的引擎之前，請先了解一下你的戰車的操控方法，如不請楚的話，不妨在開戰前以「自由走」的方式熟習一下。

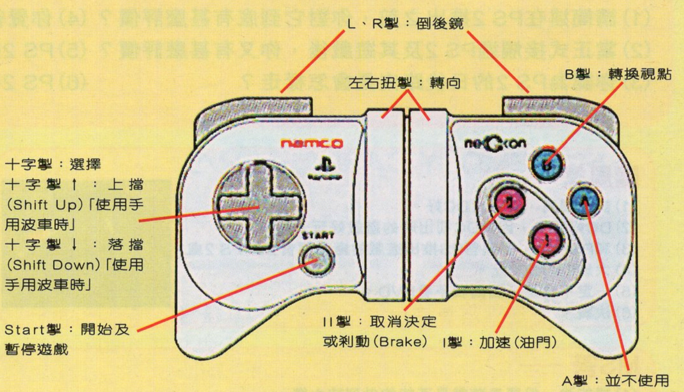




<<<一般手掣、Duel Shock、Duel Shock 2>>>



<<<NEGCON>>>



<<<JOGON>>>



了解過操作後，便得了解一下各類型不同廠商的車輛的性能。

KAMATA FIARO



車型名：FIARO
車廠名：KAMATA
引擎廠商、名稱及形式：KAMATA、KA-30FR、直列式6氣閥DOHC
車身呎吋（長×闊×高）：4520 mm×1840 mm×1210 mm
車重：1050 kg
排氣量：3000 cc
最高回轉數：7200 rpm
最大馬力：351 ps／6400 rpm
最大扭力：31.7 kg-m／4100 rpm
最高速度：276 km/h
波擋數：5
加速性能：☆☆☆☆
速度性能：☆☆☆☆
操控性能：☆☆☆☆☆☆☆☆
簡說：擁有輕快的操控性，加上其運動形的設計，在Drift車系中屬於初學者的一類，十分之多人使用。

DANVER TOREADOR



車型名：TOREADOR
車廠名：DANVER
引擎廠商、名稱及形式：DANVER、6D-GE、V型8氣閥SOHC渦輪增壓
車身呎吋（長×闊×高）：4650 mm×1890 mm×1250 mm
車重：1320 kg
排氣量：3000 cc
最高回轉數：7000 rpm
最大馬力：383 ps／5350 rpm
最大扭力：47 kg-m／3700 rpm
最高速度：298 km/h
波擋數：4
加速性能：☆☆☆☆☆☆
速度性能：☆☆☆☆☆
操控性能：☆☆☆☆☆☆☆
簡說：擁有高重量及扭力的車輛，在Drift系中屬於中級者用的車。

RIVELTA SOLARE



車型名：SOLARE
車廠名：RIVELTA
引擎廠商、名稱及形式：RIVELTA、R4CT、水平對向式12氣閥DOHC
車身呎吋(長×闊×高)：4450 mm×2100 mm×1170 mm
車重：1120 kg
排氣量：4500 cc
最高回轉數：8800 rpm
最大馬力：435 ps／7800 rpm
最大扭力：34.5 kg-m／6200 rpm
最高速度：321 km/h
波擋數：6
加速性能：☆☆☆☆☆
速度性能：☆☆☆☆☆☆☆
操控性能：☆☆☆☆☆
簡說：扭力、速度奇高，同時在Drift時很容易會入得過深，需要有很高的技巧控制，Drift中屬於最上級的一架。

KAMATA FORTUNE



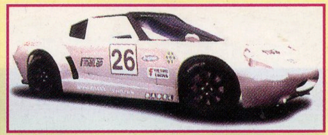
車型名：FORTUNE
車廠名：KAMATA
引擎廠商、名稱及形式：KAMATA、KA-18FT、直列式4氣閥DOHC
車身呎吋(長×闊×高)：3910 mm×1750 mm×1255 mm
車重：880 kg
排氣量：1800 cc
最高回轉數：9000 rpm
最大馬力：281 ps／8000 rpm
最大扭力：20.7 kg-m／7500 rpm
最高速度：240 km/h
波擋數：5
加速性能：☆☆☆☆
速度性能：☆☆☆
操控性能：☆☆☆☆☆☆☆☆
簡說：雖然扭力方面很低，但勝在其咬地性能十分之強，在Grip車系中屬於初學者的一類。

RIVELTA MERCURIO



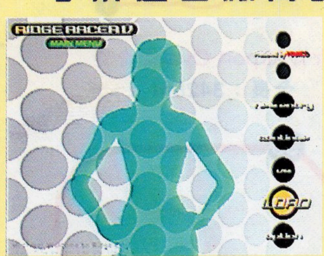
車型名：MERCURIO
車廠名：RIVELTA
引擎廠商、名稱及形式：RIVELTA、R16C、V型6氣閥DOHC
車身呎吋(長×闊×高)：4450 mm×1920 mm×1170 mm
車重：1060 kg
排氣量：3000 cc
最高回轉數：8200 rpm
最大馬力：405 ps／5500 rpm
最大扭力：46.8 kg-m／4000 rpm
最高速度：281 km/h
波擋數：6
加速性能：☆☆☆☆☆
速度性能：☆☆☆☆☆
操控性能：☆☆☆☆☆☆☆
簡說：無論在速度和咬地性能均做得十分平均的一架，加上其程流線型的設計，是Ridge City比賽中常見的車種，在Grip中屬於中級的一架。

HIMMEL E.O.



車型名：E.O.
車廠名：HIMMEL
引擎廠商、名稱及形式：HIMMEL、HM36DRST、水平對向式6氣閥SOHC空氣冷卻式
車身呎吋(長×闊×高)：4580 mm×1980 mm×1220 mm
車重：940 kg
排氣量：3600 cc
最高回轉數：8100 rpm
最大馬力：479 ps／6200 rpm
最大扭力：40.7 kg-m／4500 rpm
最高速度：335 km/h
波擋數：5
加速性能：☆☆☆☆☆☆☆
速度性能：☆☆☆☆☆☆☆
操控性能：☆☆☆☆☆
簡說：在Grip中屬於最上級的一架，其咬地性能及速度均是十分之高。

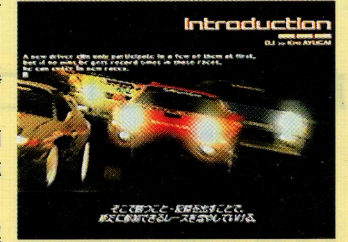
了解過各廠商的車輛特性後，便得了解我們隊中所使用之電腦系統。



NEW ENTRY：成為新進的車手，除了得輸入隊伍名稱和車手名稱外，亦得設計隊伍車身的款色。當所有設計完成後，車隊便能組成，其後便是……

RACE——正式進入比賽，內容有以下各項……

Grand Prix＞＞參加格蘭披治，與其他車手競爭名次的模式，只要車手能達到一定條件的話，便能進入下一個回合，而格蘭披治每個賽事內其分為四個回合(4 Round)，每個賽事均會使用不同的賽制，其後會解釋一下；而且當車手能通過或勝出賽事後，便可進入下一級的賽事，同時亦能取得更新更強的車輛。至於賽事方面則有以下數個……

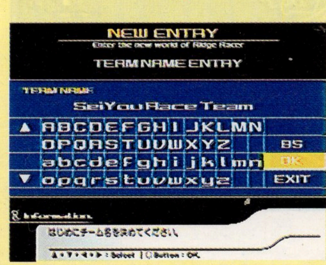


Standard Class→基本中的基本，車手需選定一款車輛作賽，當完成四個回合的賽事後，車輛便會升級，同時需記著是不能轉換車輛的。

Extra Class(Heroic GP)→與Standard Class一樣使用一般的規則，唯一不同的只有出場的賽道而已。

Extra Class(Blast GP)→使用突然死亡賽制，除了要達成賽事的條件外，亦得在時限(Time Limited「在總時間(Total Time)之下」)內通過檢查點(Check Point)，若不能在時限到0之前過檢查點的話，便會立刻退出賽事。

Extra Class(Knight GP)→除了賽道是以「掉轉頭(Reverse)」的方式走外，賽規會使用一般規則。



Extra Class(Throne GP)→賽道會改為在一個橢圓形的賽道內在賽，只要最先完成10個圈的便算勝者。

Duel＞＞當完成特定的條件後(通常是在Time Attack中取得比有「R」字所顯示的更快圈速)，這個模式便會自動出現，這個比賽是會與一架其他車輛，作一對一的決戰，勝出的話，便能取得一些特別的獎品或是新的車輛。



Time Attack＞＞只有車手的車在賽道上走，以取得最佳圈速的模式。

Free Run＞＞同樣只有車手的車在賽道上走，純粹只是任意走的模式。





VS：實際上就是對戰模式，可以與其他車手之間作比試一下。

OPTION：進行賽事前的各項設定，例如：控制的靈敏度、音響、視點……等。

DESIGN——可以重新改變車隊名稱以至車輛的顏色設計。

GARAGE——可以查看現時車隊中所擁有的車輛、引擎，以至以往賽事中所取得的成績和獎杯……等。

RECORD——查看有關賽事和賽道的記錄

SAVE——將車手現時的狀況和各賽事的有關資料作出保存記錄

OPTION——「與遊戲之設定模式一樣」

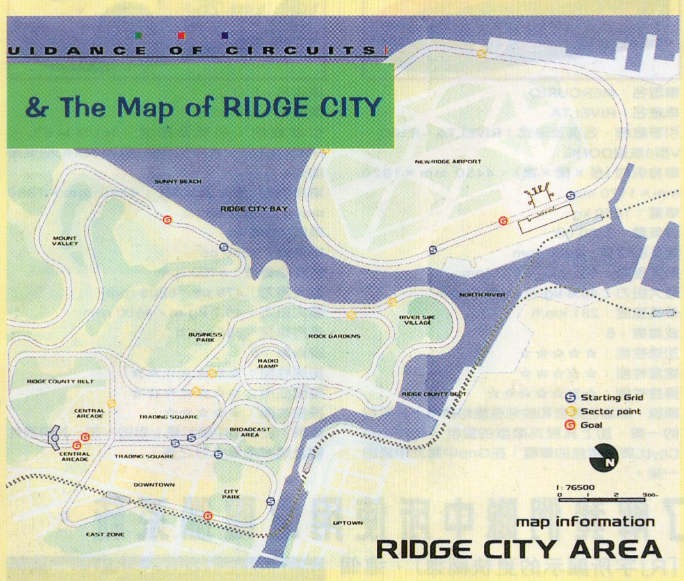
EXIT——暫時退出

CONTINUE：若果輸掉了的話，可以從此再重新開始。

LOAD：將其他車手的有關記錄呼喚出來

以上的明白了嗎？那麼現在便開動你的引擎，向充滿火藥味的跑道上衝過去吧！

<<<賽道分析>>>



☆☆☆Sunny Beach☆☆☆
全長：4108m

☆☆☆Park Town☆☆☆
全長：3528m



☆☆☆Green Field☆☆☆
全長：5868m

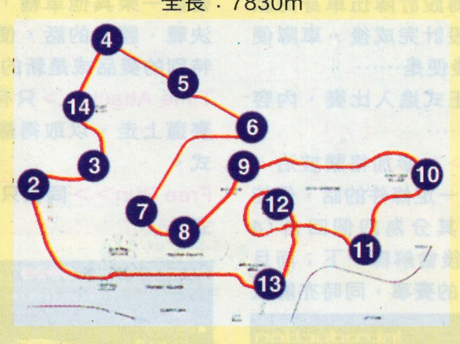
☆☆☆Outer Pass☆☆☆
全長：4535m



☆☆☆Above The City☆☆☆
全長：5193m



☆☆☆Bayside Line☆☆☆
全長：7830m



☆☆☆Airport Oval☆☆☆
全長：3428m



□□□賽道分析要點□□□

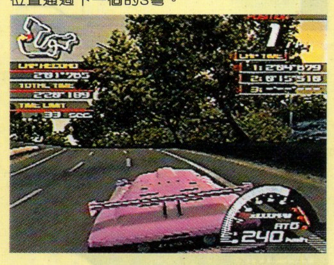
1.要注意此處是通過彎位後向左邊走，同時進入後有個右暗彎，Grip車還沒事，Drift車的話，若不想碰到牆的話，可試試使用溜車技，而出彎位後側小心別碰到圍牆。



2.此處在一收窄的位置處用溜彎 ，再回軚之後便很容易過。



3.走中至右線比較「穩陣」，令其可以有較好的位置通過下一個的S彎。



4.注意此處在過彎後會有個暗跳台，若不能在過彎後立刻擺正車子的身可會很「大鑊」。



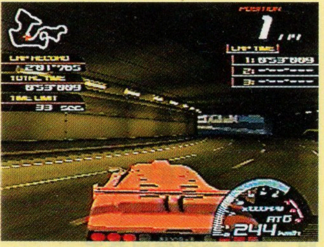
5.這個Z字彎不容易看到，小心在此「撞牆」。



6.一感覺到車輛位置是進入與斜面並排時，便需要溜車，而且這個彎比較深，在溜車出彎時，小心「擦牆通過」。(逆向賽事也是使用同樣方法)



7.若已知車子的扭彎能力不足以應付這個彎位的話，不妨在彎的中段使用溜車來出彎。逆向賽事的話，則是在彎位後段。





8.從隧道出彎後，若下一個彎是向左轉的話，宜倚向中線右線，以便在入左彎時可不用溜彎，就簡單的以「外內外」的方式進入便可；若下個彎位是右彎時，側倚向左線，準備用溜車的方式進入。至於逆向時，則可以由左線以「外內外」的方式切入。



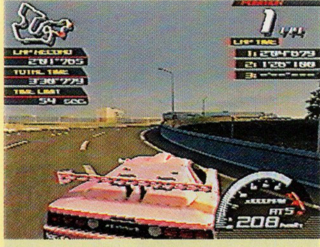
9.這個Z字彎，可以計算好其角度，以直線的方式進入，雖然出彎時在可能會有可能會碰到左邊車身，但總好過用溜車溜過去後，忙不來應付下個Z字彎。



10.這個彎的後段事實一是一個車較急的暗彎，現在介紹一個有趣的方法去通過，靠著中至左線，入彎後一看到「背景的橋柱」時，便立刻溜車溜過去。

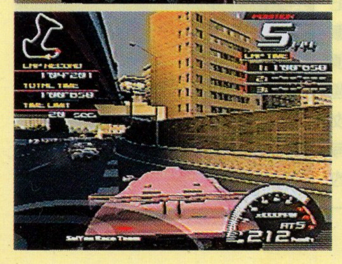


11.這個暗Z字彎，在之前的彎位以走中線的位置，並且以溜車來進入便很容易通過。



12.事實上這個彎是整條賽道中是難的一關，特別是以Drift的賽車來說，最低限度也需要使用兩次溜車來通過，倒不如在溜車一次後，讓車子碰到左邊的牆，減低少許速度之餘，更可以不再用溜車而順利的出彎。

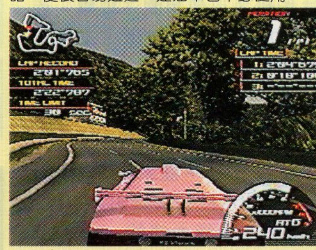




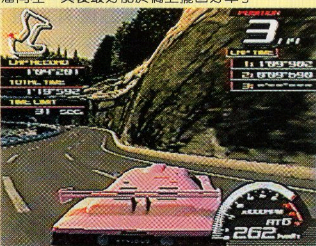
13.入彎前，便先倚著左線，然後扭盡方向入彎，雖然其後會有可能碰到左邊的牆，但之後的S彎，便可以輕鬆的通過。



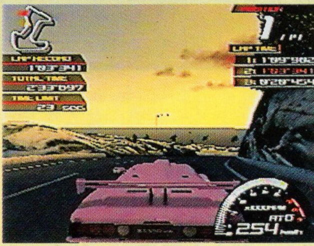
14.這個位置若之前的彎位以中至右線進入的話，便很容易通過，連溜車也不必使用。



15.這個S彎無論對於任何車來說也是很深，最佳的方法是使用二重溜車法，就是先溜向右後，再溜向左，其後最好能於橋上擺回好車子。



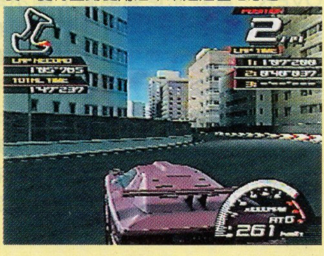
16.使用「外內外」的方式通過



17. 此處一入彎便立刻溜車，特別是逆向時技術好的話，可以一個氣溜過兩個彎位。



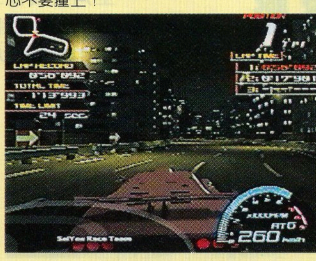
18. 這個彎的過彎法就是先從左線切入，再使用溜車通過，不過記著後面還有一個微微的暗彎，需從中線切入右線來通過。逆向的話，通過微彎時可不用減速，但一過彎見到指示板後，便得立刻使用溜車來通過左暗急彎。



19.20.此地對於Grip和部份的Drift車，該可以一口氣通過或者使用小溜車來通過，不過對於本人所使用的車來說，則需盡個彎也用溜車溜過去，無論順向還是逆向也是。



21.注意！此處左邊路面是會突然收窄的，小心不要撞上！

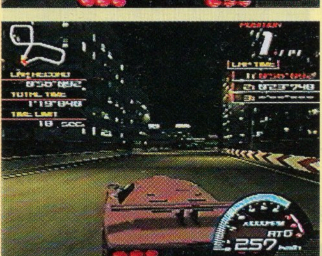


22.注意！此處側是右側路面在出彎後突然收窄，所以在溜車後最好靠著靠左的行車線。逆向時，入線位置準確的話，第一個彎位是可以直過的，不過第二個對於本人的車來說，則必需要溜車。



23.先走在右線，之後便切入內線後再加溜車來通過，不溜車的話，除非你的戰車有一定的咬地力，否則一定撞牆。

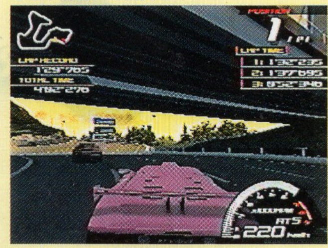




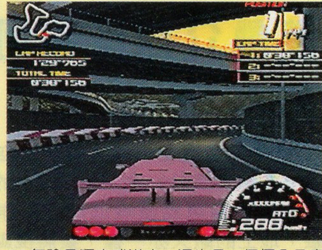
24.此處是此賽道一大難關，雖然好像看不清楚，但事實上這是一個大髮夾彎，全段需用溜車來通過。



25.通過髮夾彎後，便得盡快擺正車子，前面看上去好像有很多S彎，但實際上可以簡單的用一條直線通過；逆向時也是這樣，不過雖有心理準備前面的髮夾彎。



26.此處在逆向賽事時若不使用溜車過彎的話，可是一定會撞上的。



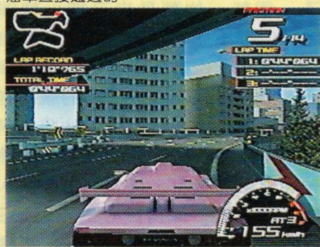
27.無論是順走或逆走，這也是一個極急且麻煩的彎位。



28.順走時問題不大，只需溜過去便可；但到逆走時，則需從外線切入S彎再以溜車溜過去。



29.這個彎位看似雖急，但事實上是可以不用溜車直接通過的。



30.此位置使用溜車，定還是使用「外內外」的方式，將會是勝負之關鍵。



TEXT：悟空

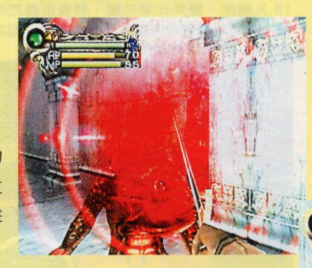


PS2

製造商：FROM SOFTWARE
售價：6800日圓
發售日：發售中
容量：DVD-ROM
記憶：100KB 1P/RPG/

系統介紹

直接攻擊



遊戲開始時已可使用的攻擊方式，隨着故事發展主角可以利用魔法石換取攻擊力更強的武器。

魔法攻擊

主角要裝備上魔法指輪才可使用魔法攻擊，而最快得到魔法指輪的地方是在水之神殿，主角可以在那裏取得火炎指輪。



遊戲介紹及初回攻略

視點調較

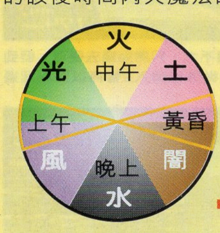


遊戲中會遇到的敵人會分為空中或地上，如果面對的敵人是在空中的話玩者便需要將視點微微調高才可作出攻擊，地上的敵人亦一樣，要將視點調節到望見敵人的位置才可作出攻擊，另外如想立即回復手平視點只要同時按下L2和R2視點便會回復到水平線。

時間系統

遊戲的時間系統是有屬性之分，而屬性區分方法請看附圖，如手上的指輪屬性是火，那麼在時間區域是火的該後時間內火魔法的威力便會增加，相場反若果使用時間是在水的區域時，威力便會減低，如果能夠在適當的時間屬性使用適當的魔法，所得的效果就會事半功倍。





■時間屬性一覽表

指輪合成

遊戲其中一種系統，玩者可以利用此系統去製造出可以讓主角增加各項能力值的輔助指輪或可放出各屬性魔法的魔法指輪，而指輪的製造方法是在指輪合成的地方會有六個可以放上魔法石的祭台，玩者可以將最多六粒魔法石放上去組合，不同的魔法石組合可以製造出不同功能的指輪。

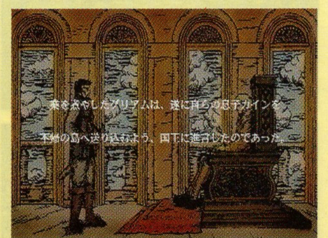


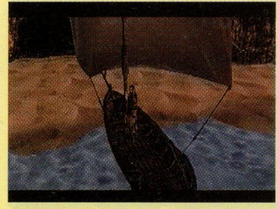
■指輪數目超過100種

初回攻略啟動

序

某夜、主角カイン・モーガン發了一個夢，他夢見自己被火焚毀的家，但卻不見雙親的蹤跡，只有自己一人，四處也有戰爭發生；之後幸運地遇上ヘインガリア王國的親衛隊隊長グリアム・モーガン，他將主角這個戰後孤兒收養下來，更將他訓練成一個出色的戰士，長大之後亦加入了親衛隊。近日深得民心的年輕國王イアン・マーティン想將國家的版圖擴大，但卻被勢力強大的「長老派」煩惱着，這時候忠誠國王グリアム就自薦希望派自己的義子カイン到向住在不·ミ之島的「長老派」進行調查，國王亦答應其要求。

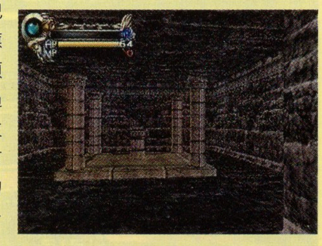






數日後、晨光初露之時，一艘小船靜靜地離開了ヘインガリア港口，船上有兩個人，其中一人正是カイン，他正持着國王的書簡向着不歸之島前進……畫面映着一艘小船，船上有船夫和カイン，船夫正將船慢慢靠岸著陸，著陸後カイン便和船夫分手走進滝の山洞內，而船夫亦準備離開，就在船夫整頓小船離開時，附近卻有一物體逐漸接近對他虎視眈眈，最後更被那物體……這時遊戲便正式開始。

傳說的秘寶

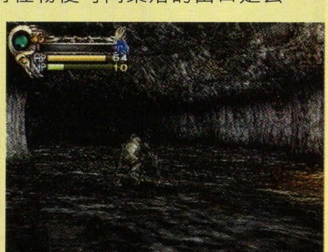


進入山洞後眼前沒有發現到任何怪物，為免失手被殺而GAME OVER，最好先走到地圖上顯示的記錄點記錄一次以備不時之需，現在應該先走出山洞走回海灘，那裏有數頭巨蟹可以助主角提升兩個等級，不過緊記要將視點微向下移才可作出攻擊，順帶一提，當怪物被消滅後會有可能出現一些魔法石，這些魔法石的用途有兩種，一種是換購道具，另一

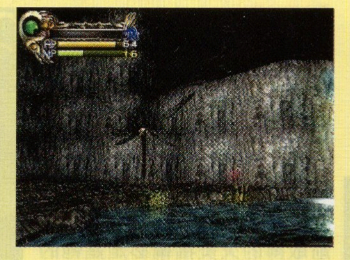
種是合成指輪，合成指輪的方法隨後會為大家講解。再次進入山洞，向右邊前進會遇到三隻怪物，不要一下子衝過去以一敵三，因為現時主角還沒有提算速度的指輪，以這種速度是不可能以一敵三的，當然技術高超者除外，應選擇最接近的一隻，再慢慢移近將牠引過來，再與他作一對一戰鬥便可輕鬆獲勝，繼續向前進來到一小河前，這時應先向右邊的的通道前進，因為在深處可以找到黃金草和魔力之石兩種回復HP和MP的道具，不過沿途會遇到四隻怪物阻攔，要小心應付。回到小河前走過木橋，先將對岸的怪物消滅，再將視點微微向上移，走近河邊將空中的大蚊打倒，不過要小心不要跌下河，因為遊戲的設定是主角一跌下河便會立即死亡，如不想冒這險的人可以不理會那大蚊。過河後向前走將兩隻怪物消滅，之後會有左右兩條通道選擇，筆者建議先向左邊前進，因為這時應盡量收集多些魔法石以換取各種道具，打倒山洞內所有怪物便可向集落的出口走去。

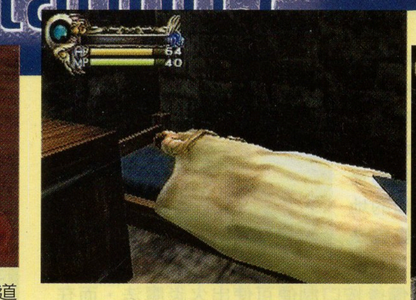


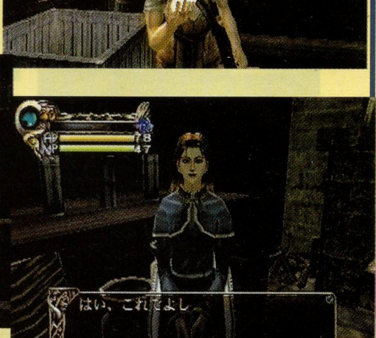


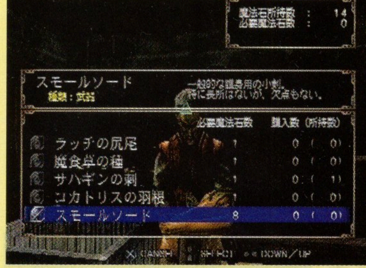


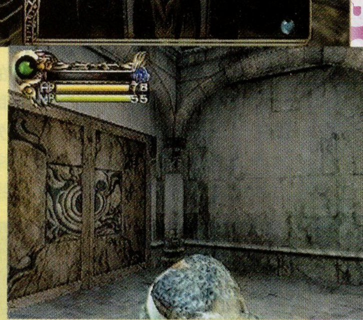








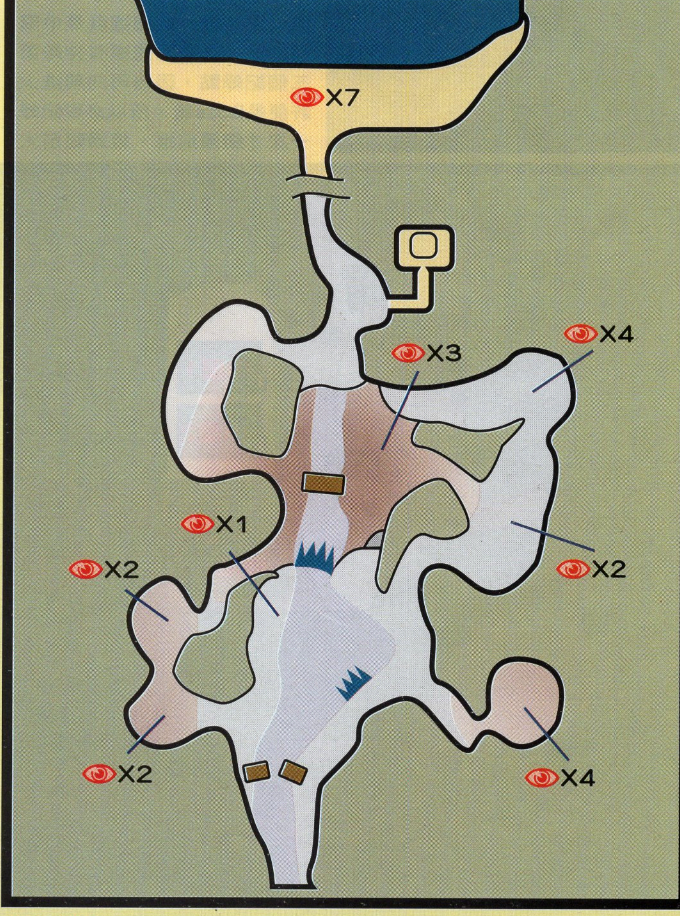






水之神殿

這裏是比主角更早調派到來進行調查的部隊，先進入小屋1，在內會看到有名男子躺在床上，除此之外房內亦沒有甚麼值得留意，離開進入小屋2找副長エバンス，他會將主角的配劍收起和給他一份「伝達書」，先將「伝達書」裝備到SHOTCUT，再走到倉庫找ウォレス在他面前按START使用伝達書，在看過伝達書後他會給主角一把小刀，但一把小刀的攻擊力是不足以對付往後的戰鬥，而收過ウォレス的小刀後你便會詢問主角須不須要其他道具，但如果想要的話便須要以魔法石交換，之前在山洞戰鬥得到的魔法石現在便可派上用場，先決定換購道具和數量後按〇掣，再交出相等的魔法石便可，而在換購道具的表中會有一把比小刀攻擊高的劍，只需8枚魔法石便可換購，相信之前儲下的魔法石必定足夠，揍購完畢後再整理一下身上裝備便可離開，現在先在集落內四處打探情報，過了木橋後在水車小屋內的女子可以幫主角回復HP和MP，跟着便走去有守衛看守的門，經那扉門會到達水之神殿，在神殿的入口處有一記錄點，記錄後便向內前進，一直前進來到一大門前，門上有一個紅色標記的赤之扉，但因為沒有適合的鎖匙所以暫時打不開，回頭向另一邊前進，走過石橋發現另一扇門，但門被冰封閉着也是打不開，回到橋另一邊進入那扇門，涸嘔前行去到通往地下1F的樓梯，走下樓梯後發現房間內已經四隻怪物在守候主角，將所有怪物消滅後會發現房間內亦有一扇藍色標記的青之扉，亦因為沒有鎖匙所以不能打開，邊殺邊前進到赤之扉旁邊一間沒有門的房間，先將內裏三隻怪物消滅，再進入深處的房間會看見有一個寶

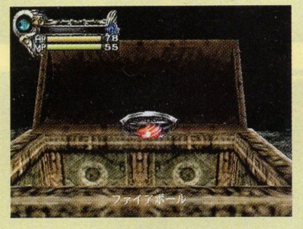


■ 滝の洞窟

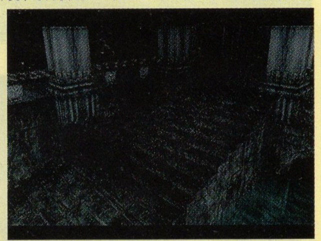
PS2 發售紀念特集

箱，先將視點調節到望向寶箱，再按○掣便可打開寶箱，而在寶箱內會找到一粒魔力之石，離開繼續前行會去到神殿第二個記錄點，記錄好後先向記錄點對着的門走去，消滅兩隻把守着房間的怪物，沿路前進會來到一個放有寶箱的地方，打開寶箱可以取得遊戲第一隻魔法指輪，

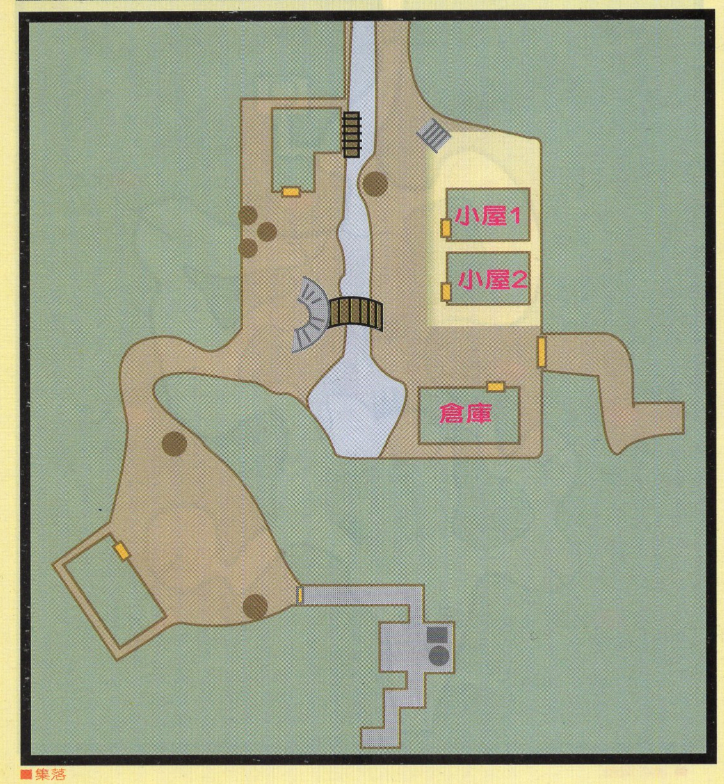




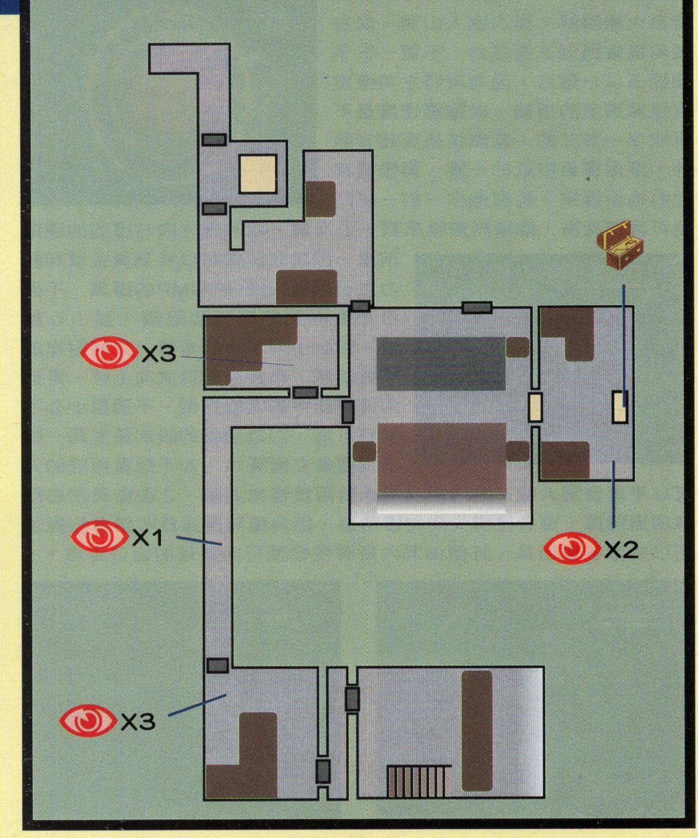
裝備後按□制便可使出火炎魔法，而在寶箱的右邊牆上會發現有一機關，這是一個打開水閘的機關制，按下機關制旁邊的手閘便會打開讓水流走，同時畫面會顯示有一處地方之前因為有水的關係而不能前進，但現在已將水閘打開令水流走和減少，現在已經可以通過，相信畫面顯示的地方必定是主角最後要到的地方。打開水閘後回到記錄點向另一扇門前進，進入後在第一個路口向左轉會看見一扇被冰封了的門，利用火煉指輪便可將冰溶化，消滅內裏三隻怪物後在裏面的寶箱取得一隻沒有任何寶石的指輪；這隻指輪的用作合成用，想取得新的指輪便非取這指輪不可，一直沿路前行會去到先前打開水閘機關令水減少出現樓梯的地方，下樓梯前可以先進入右手邊的房



間，將內裏兩間房間四隻怪物消滅收集多些魔法石，之後便可經樓梯去到地下2F。來到地下2F看到另一邊也有一樓梯，不過卻有一青之扉而不能打開，現在唯一的通道就是中間那條路，在通道盡頭有神殿第三個記錄點，因為再向前進少許便是Boss戰，所以必要記錄一次才繼續前進，經過眼前大

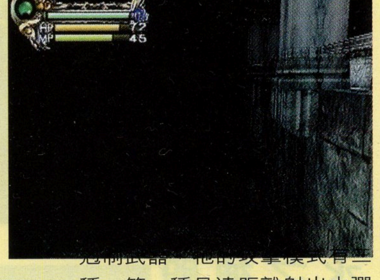


■集落

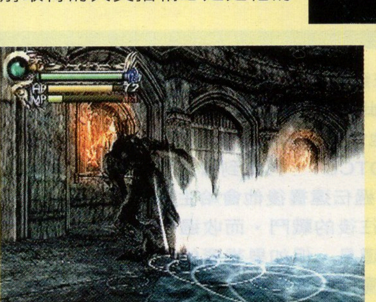


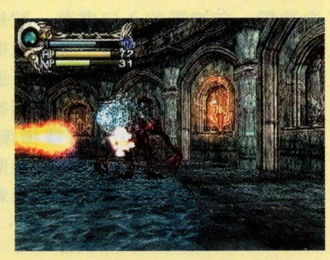
■水神之殿1F

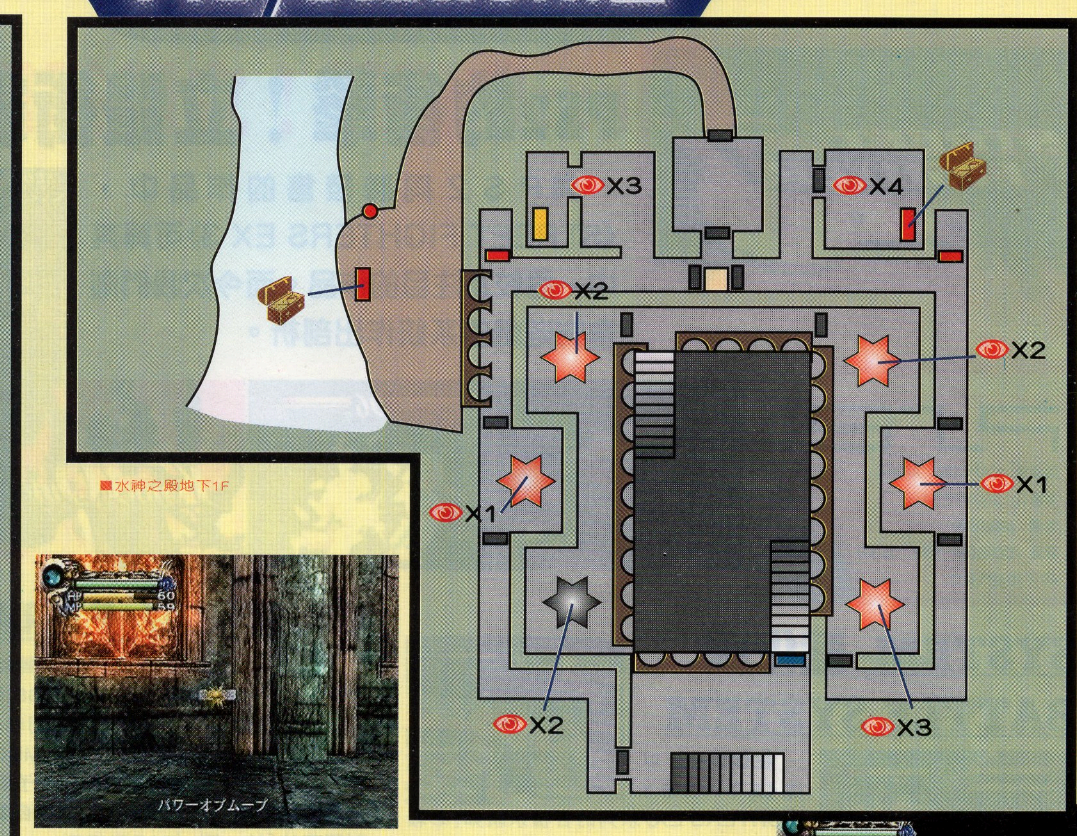
門來到地下2F鬥技場，一直行去到一分叉點，先向左右兩邊走取得盡頭黃金草之花和魔力之結晶兩件回復用道具，之後便可走進中間那扇門進行第一場Boss戰，從外表看下去這隻Boss的屬性必定是水，所以之前取得的火炎指輪必定是牠的



克制武器，牠的攻擊模式有三種，第一種是遠距離射出水彈攻擊，第二種是前衝突擊，最後一種是走近目標發出一擊超強攻擊，戰鬥方法就是利用L及R制不斷向橫移動，等待牠放水彈同時射出火炎魔法，若牠使出前衝突擊亦是不斷向橫移動待衝牠衝過後再從牠身後以魔法及直按攻擊，不斷利用以上的攻擊方法攻擊的話若干時間後牠便會被擊倒，當牠倒下後便會出現一枚可令主角移動速度增加的「パワーオブムーブ」指輪，之後只要緊按○移動主角的速度便會增加。打倒Boss後再向前進會來到一個大水湖前，前方更有放有一條水之鍵，當主角取得水之鍵時，水裏出現了一條水龍，牠向主角講出一段有關這個不·ミ之島的事後便離開，主角亦得到可以打開神殿內青之扉的水之鍵；現在水之神殿暫時已告一段落，可以沿路回到集落，在離開前記緊將1F那扇被冰封了的門利用火炎指輪打開，因為內裏也有一枚合成用指輪，之後便可正式離開水之神殿，但同時間集落卻正在發生了異樣……







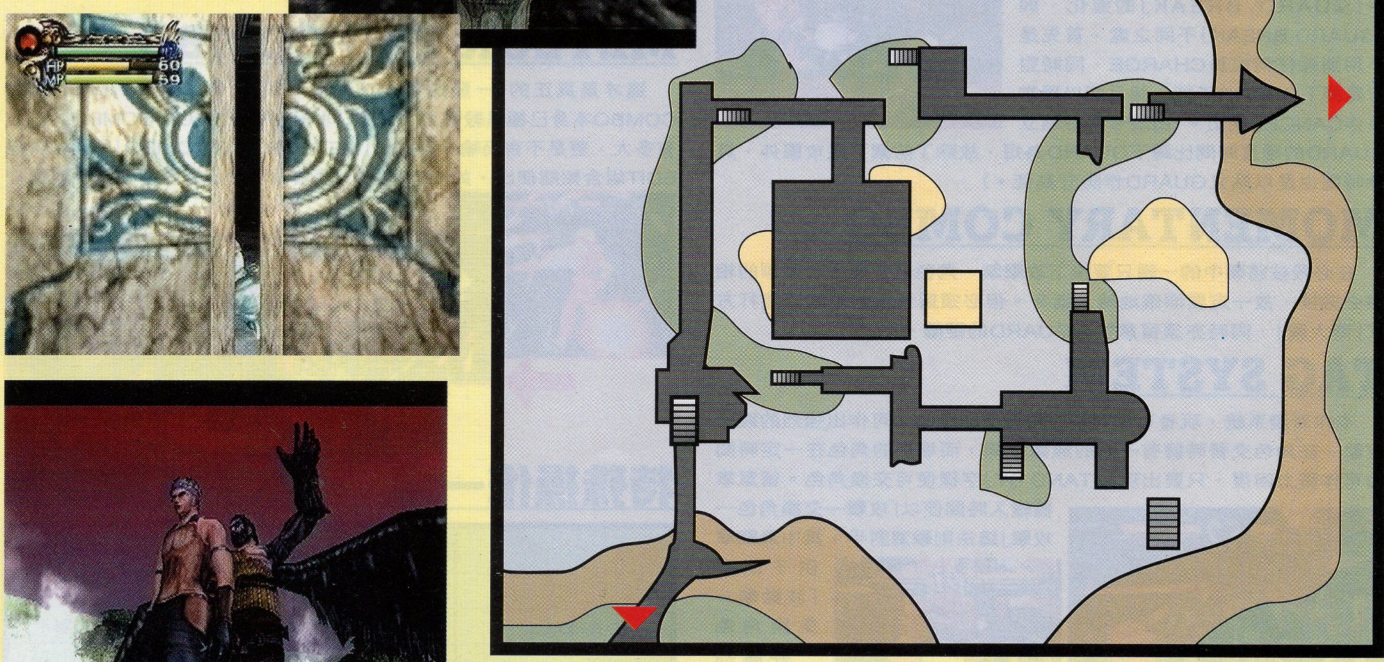
■水神之殿地下1F

パワーオブムーブ



■水神之殿地下2F

リングオブマジック



■沼澤地帶

下回續……

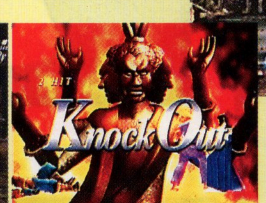
TEXT：IKI



PS2的衝擊！立體街霸3始動！

與PS2同時發售的作品中，《STREET FIGHTERS EX 3》可算其中一個較為注目的作品。而今次我們則會對遊戲的系統作出剖析。





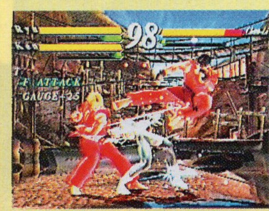
PS2

製造商：CAPCOM／ARIKA
發售日：2000年3月4日
售價：6800日圓
容量：CD-ROM　記憶：16 KB
4P／3D格鬥動作

PS2發售紀念特集

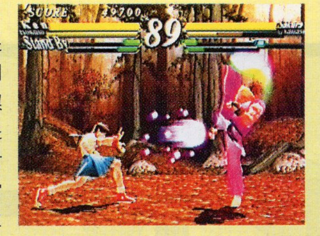
SYSTEM-進化篇

BATTLE SYSTEM



在這集中，以往《STREET FIGHTERS EX》系列的各種系統如「必殺技」、「SUPER COMBO」及METEOR COMBO等仍然健在，當然，以必殺技CANCEL至SUPER COMBO的「SUPER CANCEL」系統仍是對戰中的主要殺著；此外，本作亦追加了不少新的戰鬥系統。

HARD ATTACK



基本上，「HARD ATTACK」可說是以往《STREET FIGHTERS EX》系列中「GUARD BREAK」的進化，與「GUARD BREAK」不同之處，首先是不用消耗任何能量CHARGE，同時對方是蹲下GUARD不能，並且能以通常技作CANCEL使出。(由於今集中站立GUARD的硬直時間比蹲下GUARD為短，故除了防禦下段攻擊外，其餘時間也是以站立GUARD作防守為佳。)

MOMENTARY COMBO

在必殺技將擊中的一瞬只要接下攻擊掣，角色便會使出攻擊掣的相應必殺技，故一定要準確地輸入指令。但必須留意絕對不能以連打方式「博大霧」，同時亦須留意對方GUARD的距離。

TAG SYSTEM

本作新增系統，玩者可於對戰時隨意交換角色，可作出強烈的連續攻擊，在角色交替時擁有一瞬的無敵時間，而場外的角色在一定時間內可作體力回復，只要出現「STAND BY」字樣便可交換角色。留意掌握輸入時間便以「攻擊→交換角色→攻擊」這法則擊潰對手，其中最簡單例子便是「波動拳→交換角色→昇龍烈破」。



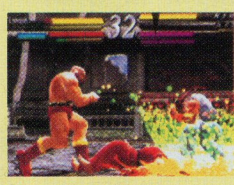


CRITICAL PARADE



同TEAM的2名角色擁有2個能量CHARGE，便會消耗TAG CHARGE而發動的強勁攻擊。在一定時間內可同時作2人攻擊，並隨意發動SUPER COMBO！(不能發動METEOR COMBO)給予對手造成極大的損害，留意這時電腦會自動控制閣下的「拍　檔」(PARTNER)。

EMOTIONAL FLOW



與其說是「一發逆轉」，倒不算是「盡地一煲」。只要當己方一名角色「拉倒」(被人K.O.)，剩下來的角色便會承繼了已「瓜」角色的SUPER COMBO CHARGE，並由原來最多只可儲3個的SUPER COMBO CHARGE，增至最多可儲6個。增多使出SUPER COMBO的機會，自然也增加勝算罷！

METEOR TAG COMBO

這才是真正的「一發逆轉」、「一擊必殺」！眾所周知，METEOR COMBO本身已極具殺傷力，那2人同時使用METEOR COMBO的威力有多大，更是不言而喻。不過這「METEOR TAG COMBO」只能以特定EDIT組合始能使出，如KEN及RYU便會同時使出昇龍拳把對手炸裂！



特殊操作一覽

招名	操作	效果
投技	弱P＋弱K	擊潰防禦中的對手
HARD ATTACK	中P＋中K	擊潰蹲下防禦的對手
CHANGE	強P＋強K	交換角色
CRITICAL PARADE	↓↘→＋強P＋強K	2人同時攻擊

覺醒！「技」之表

除了MENU的出招表所提及的各種「技」外，其實各人也有一些新追加的隱藏技，運用這些隱藏技來造出更高段數、更多變的攻擊模式罷！





隱藏人物

玩者若完成了遊戲中ORIGINAL MODE，則VEGA、SAGAT、GARUDA三名BOSS級隱藏人物便會出現在CHARACTER選擇畫面上，留意難易度不可設定得太低。另外，若ORIGINAL MODE達到一定條件，VEGA II是會向你挑戰的，他擁有比VEGA更「惡」的力量。





角色隱藏技技表

角色	種類	技名	指令
春麗	特殊技	天空腳	→＋強P
	必殺技	氣功拳	←儲→＋P
GUILE	特殊技	NEW BAZOOKA	→或←＋弱K
BLANKA	必殺技	AREAL ROLLING	空中↓↘→＋P
JACK	特殊技	JACK HAMMER	控桿1回轉＋P

北斗的奧義

一直以來，北斗(HOKUTO)在以往《STREET FIGHTERS EX》系列中也算是一名實力橫強的角色，而在今集中，HOKUTO則追加了一招叫「覺醒」的SUPER COMBO(指令為↓↘→↓↘→＋K)，只要一經使出，醒覺後的HOKUTO所使用的「技」便會改變了性質，以下則為HOKUTO在醒覺後的「新」技表。



HOKUTO（醒覺後）的技表

技名	指令
特殊技	
肘崩	→＋強P
刈蹴	→＋強K
特殊技	
流水	控桿1回轉＋P
必殺技	
肘激崩	↓↘→＋P
掌烽擊	(肘激崩後)→＋P
振腳擊	↓↙←＋K
掌烽擊	↓↙←＋P
SUPER COMBO	
連昇激	↓↘→↓↘→＋P
氣連射	↓↙←↓↙←＋P
擊鳳技	↓↙←↓↙←＋K
連舞	弱P、弱P、→、弱K、弱P
METEOR COMBO	
天叫殺	↓↘→↓↘→＋KKK

登場人物

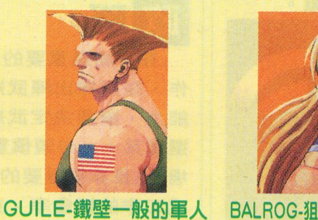


RYU-孤高的格鬥家


BLANKA-人類？野獸？

GARUDA-謎之鎧武者

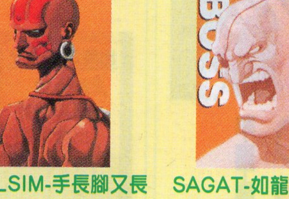

ACE-期待的新星


GUILE-鐵壁一般的軍人


BALROG-狙擊獵物的狂氣之爪

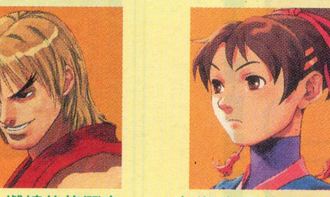
SAKURA-女子高(中)生格鬥家


DHALSIM-手長腳又長


SAGAT-如龍似虎的拳法


SHARON-美麗的特務


KEN-燃燒的格鬥家


七瀬-為尋找兄長而戰


D.DARK-冷酷的

春麗-魅惑的腳線美


HOKUTO-血之宿命

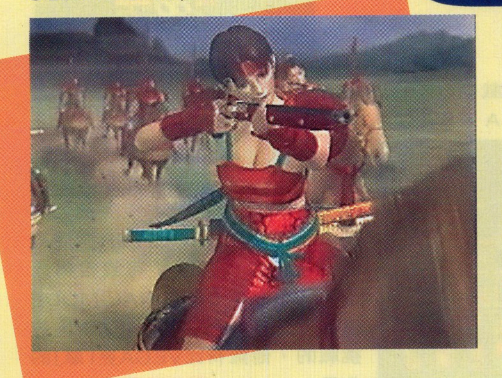

SKULLOMANIA-頌出正義之拳的光輝


ZANGIEF-北方之最終兵器


JACK-炸裂之鐵腕

VEGA-黑暗的魔人

TEXT BY MS



大地在我腳下…
決戰

製造商：KOEI
發售日：發售中
售價：6800日圓
容量：DVD-ROM
SLG

善長推出歷史戰略遊戲的光榮，在PS 2上推出的第一作，就已經利用超華麗的畫面以及充滿魅力的故事背景來製作，更以超大容量的DVD作媒體（是首隻以DVD作媒體的遊戲），無論是怎樣看，它絕對是FANS必玩之品。

遊戲流程

《決戰》這遊戲是由數個故事來構成，在每個故事中，玩者必需操控屬於自己一方的政策，如「政略」、「軍議」和「合戰」。在這些政策進行的途中，均會插入一些故事（即EVENT），而這些EVENT會自動進行，並以超美麗的CG來表示，若玩者不想看都可以按○掣CUT去。當「合戰」完結時，故事會因應玩者所取得的結果而作出改變，從而令到遊戲的故事更加多樣化，真是百玩不厭。



- 故事OPENING
- 政略
- DRAMA
- 軍議
- 合戰
- 故事ENDING



合戰前的準備

「合戰」這指令明顯地是意味着與敵方開戰的意思，看完整個EVENT後玩者在出戰前必須作出準備，從流程中可看出，先要進行「政略」的指令，「政略」即是選擇出陣武將的意思，而「軍議」則是分配各部隊的位置，這一切都對於戰鬥能否取勝很有關連。

政略

在政略最重要的就是「重組」和「不戰」的工作，在選擇出陣武將時，不單要注意武將的能力，還要決定武將的工作，可是兩者只能選擇其一，必須慎重選擇。另外、武將的「立場」也是非常重要的一項，因為這會影響對完成工作的機會率，如果武將的「立場」並不十分服從你，那該武將就不會努力地為你工



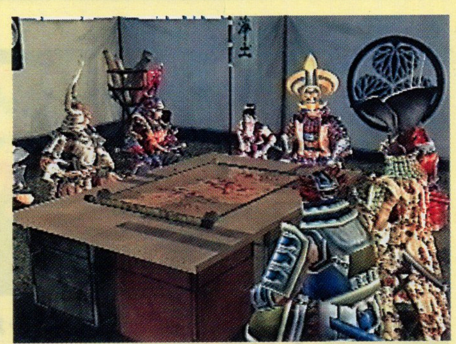
◆要小心選擇武將



◆當所分配的工作成功時勝利就近

軍議

在開戰的前夕，當然是要佈陣，玩者必須將自己的軍隊設置在有利的位置，才能在開戰時取得優勢，此外、更可在這個時候訓練軍隊，從而加強自己的能力，在作戰中其有四個基本佈陣類型，分別是「攻擊重視」、「防衛重視」、「全軍突擊」及「全軍待機」，當然各自有不同的效果，若果你認為那場戰鬥是必勝，一開始就以「全軍突擊」的陣型，便可以一口氣攻擊對方的大將。


◆軍議時會在戰場上的本陣中進行



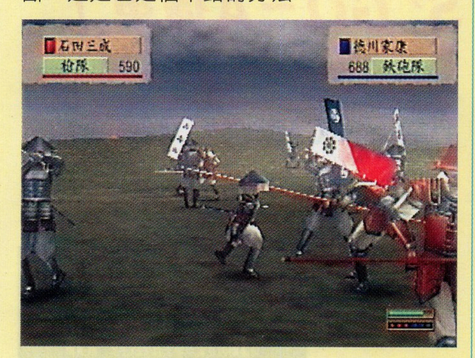
◆分配好每隊的陣型

合戰

完成一切政策上的問題後，戰鬥便可以展開，當遊戲來到「合戰」時便會以REAL TIME的形式來進行，這時玩者的即時應變是非常重要，否則被打敗都不知發生甚麼事，其中玩者必須清楚四周的狀況，正所謂知己知彼，百戰百勝。

另外、每當一隊部隊完成攻擊指令後，就會返回自動行軍的地點，然後再重組隊伍，

玩者必須有效地交替出擊的部隊，從而達到最佳效果，此外、行軍的地點不宜距離目標太近或太遠，因為這樣會很危險。當己方有部隊受到包圍時，便會容旺處於劣勢，這時必須看清楚己方部隊的情況作出適當的判斷，逃走也是個不錯的方法。



攻擊時的要點一

在己方部隊向敵部隊移動時，必須注意對方所使用的特殊戰術，特別是遠距離的大砲攻擊，吃了這一擊，可謂損失慘重。



攻擊時的要點二

在攻擊敵人時，必須派兩個部隊或以上來夾攻，這樣才會令己的的部隊不會有太大的損傷，逃走及速攻都可以，因此絕對推薦。

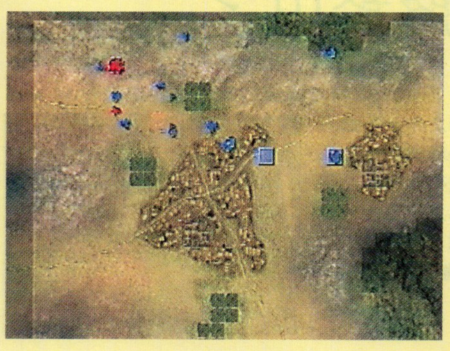


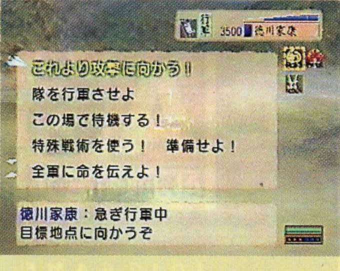
攻擊時的要點三

當武將的戰意達80以上，便可以利用特殊戰術來攻擊對方，特殊戰術的威力強勁，不使用的話就很難取勝。

戰術講座

在遊戲開始時，在第一個EVENT完後便會立即進入「合戰」，這時玩者不用進行任何有關政策上的事務，只要指揮己方軍隊作戰就可以，在這場戰鬥中，兩方分別有3隊部隊，首先以己方的部隊集中攻擊對方的兩隊較少兵的部隊，最後連同己方大將一同向對方大將突擊便可以輕易取勝，當然途中不能少得用特殊戰術來攻擊，但要小心；使用特殊戰術後會令武將的戰意下降，這時就需利用「激勵」來提升士兵們的戰意。





當完成第一次知戰後，EVNET便會再次發生，接着遊戲才真正開始，玩者先進行「政略」和「軍議」，分配及安排各武將的工作，然後才正式進行「合戰」，今次的戰鬥將會在關原進行，一開始己方已被敵方包圍，所以非常不利，因此先組織自己的軍隊，以兩隊為一組和敵方進攻，只要衝破包圍網，就可以全軍向對方的大將進攻。

特殊戰術

只要武將的戰意達80以上，就能使出特殊戰術，就如遠距離的攻擊；或是防衛力上升等，總共有三種不同類型，分別是「攻擊系」、「防衛系」及「其他」，這些對戰鬥時絕對有所幫助。



攻擊系

豪腕

只有使用的武將才可使用，這技不單可以修害對手，還可以令對方的戰意下降，當初遇敵武將時，使用這技較為合用。



鐵砲三段

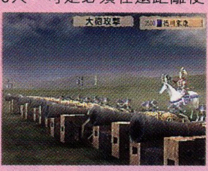
鐵砲部隊會以3列平排，並進行3連的射擊，近距離戰會較合用。

鐵砲攻擊

比「鐵砲三段」更加強力的攻擊，雖然可以將騎馬兵打下，但是在途中己方是不能進行反擊。

大砲攻擊

以強力的大砲攻擊，一擊可殺掉對方約1000人，可是必須在遠距離使用，而且對於達8000人的部隊，多數是沒有太大的效用。



槍衾

利用槍兵平排成一個圍牆，慢慢地向敵陣衝去，這對騎馬兵特別有效。

騎馬突擊

利用騎馬兵向敵人作出突擊，在這戰術使用後敵方均可以向己方作出反擊。



騎射突擊

騎馬的鐵砲部隊會一邊前進，一邊攻擊，這對騎馬兵很有效。

弓攻擊

與利用鐵砲不同，呼出弓兵來攻擊對方，在途中敵方亦可向己方部隊進行反擊。





疾風連弩

利用巨大的木弩向對方攻擊，其威力很高，只可惜只能供特定的武將使用。

防衛系

機動防御

使用這個戰術時就會在一定時間內，回避從目標以外的敵人攻擊，不過對目標敵人是無效，在被敵部隊包圍時使用是最適合不過。

絕對離脫

絕對離脫是在戰鬥中，以100 %的機率逃離戰鬥，這對於部隊有危機和被包圍時非常有效。

其他

激勵

這只有總大將才能使用的戰術，若己方的軍隊戰意不達80就應該使用，從而提高戰意。



鼓舞

這戰術能夠提高己方部隊的士氣，這對於疲勞的士兵來說，非常有效。

TETX BY隨風

A6去吧！A列車6

LET'S GO-LETS' GO-A列車！



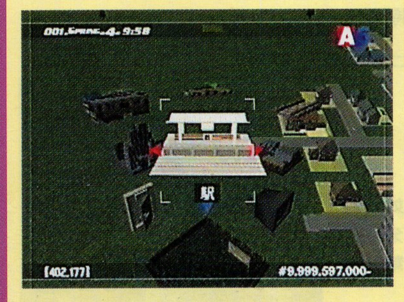
PS2

發售商：ARTDINK
發售日：發售中　售價：6800日圓
容量：CD-ROM
記憶體：MC2(6144KB)
SLG/MEM

終於出了—

「千等萬等，PS2終於出了。」相信這是很多人的心聲吧！而跟PS2同時推出的其中一隻遊戲—A6，亦是不少人期待之作。不過一次推出這麼多新遊戲，各位的「荷包」有沒有心痛呢？可是能買到心水之作的話，也沒什麼關係吧？現在就來看看A6跟PS2能擦出什麼火花來吧！





講下遊戲目的先—

首先，毫無疑問地，這是一個玩建設鐵路的模擬遊戲，相信大家不會不知道吧？而之前亦已在不同的機種上推出過1~5，相信已聚集了一班模擬迷了。而今作一樣是要以建設鐵路為主，大家能不能成為一個鐵路大亨呢？

豐富的火車資料—

玩得這隻遊戲的朋友，不多不少總對火車有點興趣吧？遊戲中的「TRAIN GALLERY」一定很適合你，皆因當中一共有40多種的火車資料。不過當然不是一開始就有整所有火車的資料啦，各位要曾使用過那些車子，其資料才會出現在這兒啊！而這裡除了可以看到車子的資料外，還可以看到在遊戲中它的樣子及其真正的樣子。



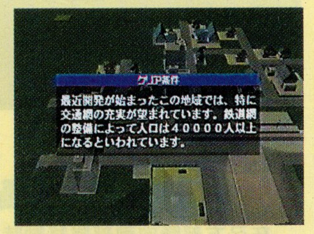


講左操作方法先！—

□掣	選擇要建設的物品
△掣	分成兩個畫面
×掣	取消(當對準行駛中火車來按可LOCK住它)
○掣	選決
方向掣	移動
R1掣	顯示(或不顯示)A6標誌
R2掣	顯示(或不顯示)資金
L1掣	顯示(或不顯示)時間
L2掣	顯示(或不顯示)現在位置的坐標
控杆(左)	轉換視點
控杆(右)	版圖放大或縮細
START	暫停
SELECT	選擇遊戲進行速度

有幾多個版圖呢？—

因為遊戲以過關的關係，因此各位要先完成一個版圖，才可以選擇其他版圖。當然每個版圖的要求都不同，就像第一個版圖要達成的目標是要有四萬人口。雖然遊戲中有很多版圖，不過看來如果要完破所有版圖，各位要下一番苦心才可以了。祝各位可以全部完成吧！

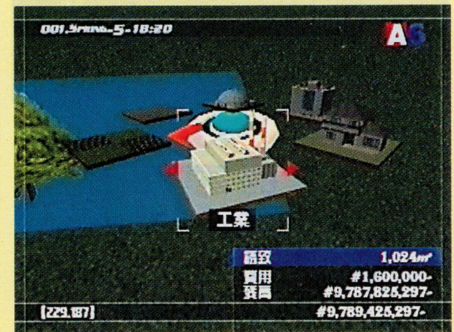




除了起鐵路仲有咩做？—

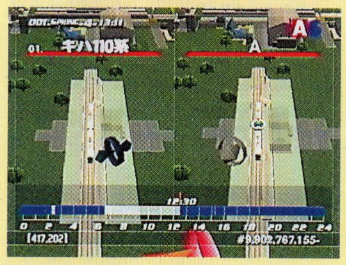
基本上玩者並不單是建設鐵路，因為整個城市的運作也是在玩者手中。當各位起了一個車站之後，在車站四周會自動地會發展成一個城市，要城市中的主要建築物是什麼就要看各位所建設的是什麼車站了。另外各位亦可以買入一些不動產或以誘致市民來以增加收入，總之目的就是發展成一個大都會。





「誘致」的意思－

之前亦提過城市會自動發展，可是當玩者想把一個城市變得統一也是可以的，這時候就需要用到「誘致」。例如想令「車站一」變成一個工業地帶的話，就在「車站一」進行工業的誘致。按著在「車站二」進行住宅的誘致，那市民自然會聚集至「車站二」，而「車站一」就會發展成一個工業區。





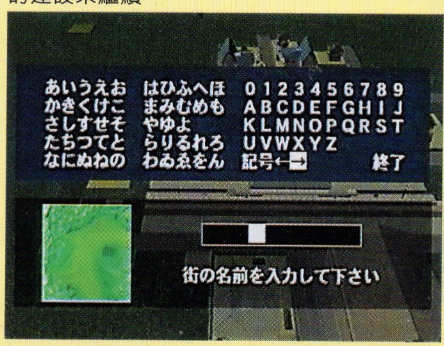
一步一步教你起鐵路－

如果是玩模擬遊戲的老手，這遊戲大概不能做成太大的困難。不過每一個遊戲操作上都不盡相同，因此亦講述一下建設鐵路的基本流程，讓各位有個心理準備。當然新手更應該看看，否則到時連怎樣開始也不懂就只能說「糟．透．了」。



一．遊戲開始

開始了新遊戲之後就會要你選擇地方，之後當然就是為地方命名。一開始只有一個地方可以選擇而已。這樣子就正式進入遊戲了，好好建設吧！第一個版圖一開始已經有些建築物及火車在的了，各位可以跟著已有的建設來繼續。



二、起鐵路

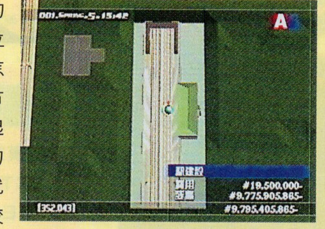
開始起鐵路前先按「口」掣，會出現幾種物品讓各位選擇。選擇「線路」後，會有幾種鐵路可選，「接地型」是在地面上直接鋪排、「高架型」即是在空中建設、「勾配」用以接駁「接地型」及「高架型」的鐵路，最後的「線路撤去」當然就是把鐵路撤去啦！一開始只需要使用「接地型」就夠了。在地面上按著「○」掣再按方向掣決定想要的長度，然後按「×」掣，電腦會答你是不是已經鋪設完，答是。它再問你是不是把鐵路鋪設，一樣答是。(二和三的次序可轉換)

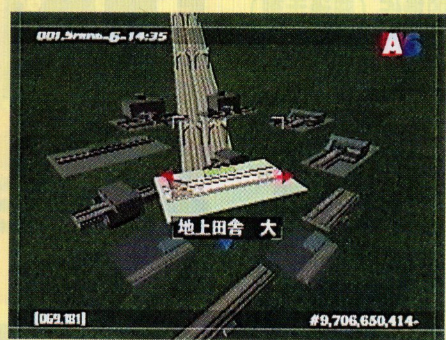




三、起車站

同樣地，先按「口」掣選擇起車站。遊戲中一共有差不多二十種的車站可以建設，要使用那一種的就視乎各位想起一個怎樣的都市了。例如起田舍車站的話，發展就會變成比較注重農業。車站的接駁位當然就貼著鐵路，不然火車根本駛不過去。亦可以以左控杆來





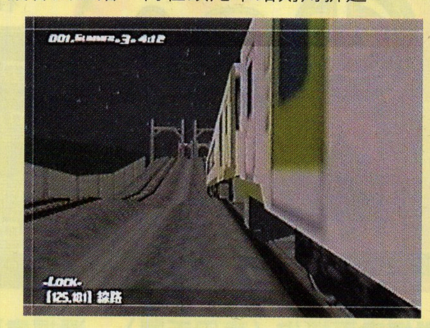
改變路軌的方向或以方向掣改變位置。當車站建設好後，當然就是為它命名囉！

四、火車運行

鐵路及車站也已經有了，當然少不了主角－火車啦。遊戲中一共有四十多種的火車讓各位選擇，要那一種就看玩者的需要。當買入火車後，就把它安置在其中一個車站中，記得決定它的行駛方向呀！按著就決定它的行駛路線，其在每個車站中，什麼時間可以行駛，什麼時間停頓。



建議每去到一個車站先作一少段停頓再通過讓客人上落，而在頭尾車站則用折返。



五、城市整頓

過了一段時間後，城市應該已經有一定發展，而人口亦已有不少。可是到了一定地步後人口就會停止增長或增長速度減慢。這時候各位就要開始注重城市的整頓，例如買入一些不動產，或者用誘致。總之要把鐵路及城市兩邊都打理得井井有條，這樣才算是完成成功。另外，各位亦可在都市情報中看看現在城市發展的況態。





3D好與壞－

不知道是因為在PS2出還是什麼的，今次的A列車是用3D製作的。用立體製造，畫面自然比較精美，不過也有一個很大的死穴，就是在建設的時候看不清楚道路，做成大大的不便。不過大家可以以控杆來轉變位置以求達到最好的效果，問題算是被解決了吧？

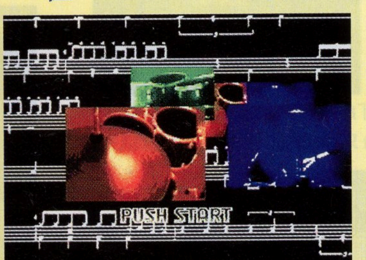


TEXT：浣熊


PS2
製造商：KONAMI
售價：14800日圓（連專用鼓）
發售日：3月4日
媒體：CD-ROM
ACT／3人／對應專用鼓、結他

drummania

將家中變為夾BAND天堂



在PS2頭批發售的遊戲之中，《DRUMMANIA》可算是其中最受人注目的遊戲之一。此作之所以受到機迷們關注，主要是因為今次是街機版的「打鼓機」第一次移植到家用版上，另外專用打鼓手掣亦製作得十分吸引，相信大家對此作一定非常期待。

選擇畫面操作（專用手掣）

START	決定
SELECT	取消
鼓1	取消
鼓2	選擇項目
鼓4	選擇項目
鼓5	決定

選擇畫面操作（普通手掣）

START	決定
SELECT	取消
方向掣	選擇項目
○掣	決定
╳掣	取消

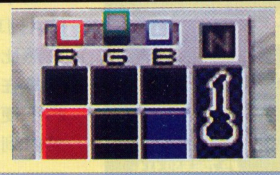
演奏時的對應（專用手掣）

演奏時的操作（普通手掣）

L1/L2掣	鼓1
左方向掣/□掣	鼓2
上方向掣/△掣	鼓3
右方向掣/○掣	鼓4
R1/R2掣	鼓5
下方向掣/╳掣	腳踏

結他演奏時的操作（普通手掣）

R1/R2	結他N鍵
L2掣	紅色R鍵
L1掣	綠色G鍵
右掣	藍色B鍵



遊戲的玩法

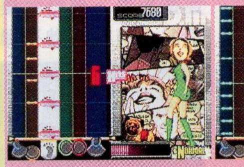
此作是完全移植了街機版的內容，玩者要配合「樂譜」的線，在指定的時間按下或打下正確的鼓。今次《drummania》和街機版一樣，玩者除了打鼓外，亦可以和結他合奏，甚至可以變成雙結他合奏的模式，換句話說此作不單是一個打鼓遊戲更是一個結他作品，至於結他專用手掣，大家可以使用以往沿用的PS結他專用手掣。

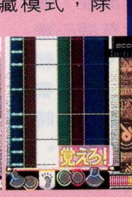




遊戲模式

在模式方面和街機版一樣分為PRACTICE模式、NORMAL模式、REAL模式及隱藏模式，除此之外玩者亦可以編寫打鼓的樂譜。







PRACTICE模式

主要給初學者了解遊戲的玩法，在講解完後會有一首簡單初級程度的練習歌曲給大家練習。

NORMAL模式

玩者可以選擇不同的歌曲進行遊戲，此模式內有不同難度的歌曲給大家選擇，每次演奏後會有演奏的成績出現。

REAL模式

歌曲雖然和NORMAL模式的一樣，但是難度就提高了，此關非常考大家的節奏能力，適合向難度挑戰的讀者。

隱藏模式

除了一般的玩法外在遊戲中會有隱藏的玩法，只要在選擇模式畫面順序輸入指令，成功的就會有聲音表示，那麼在進入遊戲時就可以出現不同的玩法。

EXPERT REAL

比REAL模式難度還要更高的超高模式。輸入的方法是鼓1、鼓1、鼓2、鼓2、鼓3、鼓4、鼓3、鼓4、腳踏、腳踏。

MIRROR

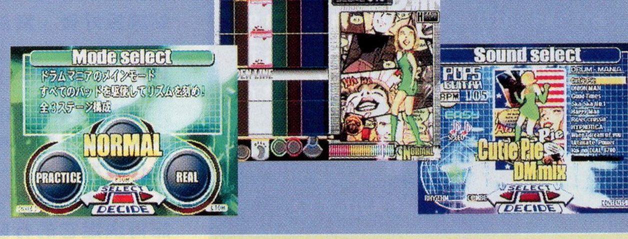
樂譜會和平時的不同變為相反的。輸入方法是鼓2、鼓2、鼓3、鼓4、鼓3、腳踏。

HIDDEN

在進入畫面下半段時樂譜會隱藏起來。輸入方法是鼓3、鼓4、鼓3、鼓4、鼓3、腳踏。

SPEED UP

遊戲的速度會加快。輸入的方法是鼓1、鼓2、鼓1、鼓1、鼓2、鼓1、腳踏。



TEXT：魚子、福田



STEPPING SELECTION
跳舞熱潮入侵PS 2!!

PS2

製造商：JALECO
售價：6800日圓
發售日：3月4日
媒體：CD-ROM×2
ACT／2人／MEM／對應專用跳舞毯

跳舞遊戲也差不多推出了有年多的時間了，然而大家對於遊戲的性質以及系統都十分之熟識；而隨著PS2的面世，亦將會有一隻跳舞遊戲移植其中《STEPPING SELECTION》，在今次作品中最大的特色就是在遊戲內所登場的歌曲全是一些大家熟識的流行音樂，而且畫面都是取自音樂的原裝MTV，相比大家一向所見的電腦遊戲畫面更為豐富、更有音樂感；最後的就是遊戲還可以對應全新的專用跳舞毯，相信絕對會是一眾音樂遊戲迷的最新選擇。

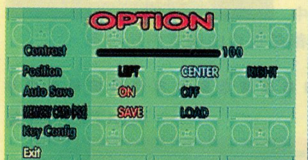


操作介紹

手掣	專用跳舞毯
L1	左面上方紅腳印
方向掣左	左面中央藍腳印
方向掣下	左面下方黃腳印
R1	右面上方紅腳印
○掣	右面中央藍腳印
╳掣	右面下方黃腳印

遊戲模式

本作合共設定了6種模式供玩者選擇，分別有可因應自己的運動神經來調節難易度的基礎STANDARD、難易度會根據遊戲進行時玩者成績來產生變化的CHALLENGE、可自行決定所有歌曲難易度的ALLMUSIC、純粹觀賞每段MV的MOVIE、將玩者成績來作評級的LICENSE與及一人使用兩張毯的TWIN，不過在開始時LICENSE項目是無法選取的，玩者需要達成某些條件才能令它實行。





評價影響

MISS！
此表示出現時，TENSION METER便會減少，是表示玩者漏失了一個腳印指示。

OH，NO！
此情況TENSION METER會微減，是表示玩者不能準確按下指示腳印的位置。

OK！
TENSION METER會有微增，表示玩者在按下的時間與指示腳印有少許的偏差。

COOL！
此是表示玩者能夠準確地按下腳印所指示的位置，而TENSION METER會有所增加。

YEAH！
當玩者能夠連續八次以上做出「COOL！」，那時就會有此表示出現，TENSION METER亦會增加。

玩法解說

和其他跳舞遊戲一樣，玩者只要在歌曲播放期間留意從畫面底部不斷上升的腳印，再跟着拍子來輸入對應按鈕或踩下跳舞毯相對的位置便當作成功輸入指令，若累積達一定次數就能做成COMBO，而有時玩者是需要同時按下兩個按鈕的，例如左紅加右黃或左右藍色同按等。當整首歌曲播放完畢時，假如畫面左方的TENSION METER能累積至紅色範圍便能過關，相反就會GAME OVER了。順帶一提，就是那兩隻腳印是會因應玩者的能力而使位置有所調整，若降到畫面下方就會變得很難玩。







收錄歌曲陣容鼎盛

由於是集結了avex trax與及BMG兩大唱片公司歌曲而成，《STEPPING SELECTION》所收錄的跳舞歌曲絕對不比其他公司所推出的同類遊戲遜色，例如《FOOTLOOSE》、《GHOSTBUSTERS》和《MY SHARONA》等是大家耳熟能詳的舊歌，而《TRY ME》、《TORA TORA TORA》與《SEVENTIES》則是安室和MAX之EURO BEAT名曲的英文版，此外還有當今流行由靚女Britney Spears主唱的《...baby one more time》和俊男組合backstreet boys的《LARGER THAN LIFE》，這兩首歌和其餘四首更是用上原裝MV呢！





DISC 1
5.6.7.8.／STEPS
No Limit
Hello Mr.Monkey
GIRLS JUST WANT TO HAVE FUN
YOU CAN'T HURRY LOVE
THE GALAXY EXPRESS 999／Takekawa Yukihide
SURFIN' U.S.A.
SATURDAY night
FOOTLOOSE
MY SHARONA
MANIAC
GHOSTBUSTERS
Love's Got A Hold On My Heart／STEPS

DISC 2
Dschinghis Khan
Santa Maria
Scatman (SKI-BA-BOP-BA-DOP-BOP)／SCATMAN JOHN
THE NEVERENDING STORY
TRY ME
TAKE ME HIGHER
TORA TORA TORA
EAT YOU UP
NIGHT OF FIRE
SKY HIGH
SEVENTIES
...baby one more time／Britney Spears
LARGER THAN LIFE／backstreet boys

PS2 發售紀念特集

TEXT：風破

    麻雀大會3

另一類選擇的續作…

PS2
製造商：KOEI
售價：4800日圓
發售日：3月4日
媒體：CD-ROM
TAB／2人／MEM

萬眾期待的PS 2剛剛推出，連同這備受注目的新主機推出的遊戲，除了大受歡迎的RRV外，同期推出其他遊戲中，不知道大家有沒有注意到這一隻較冷門的遊戲的續作——麻雀大會3呢？以下便為大家介紹。

基本操作

START	OPTION選擇(牌局中)
十字按鈕	進行各項選擇。
△	規則顯示(牌局中)／援助
○	決定／轉換項目
╳	取消
R1/L1	轉換頁數

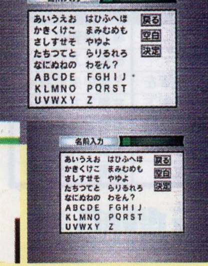
其他操作

出牌	左/右按鈕選擇後按○
上/碰/剛	下按鈕後，進行選擇後，按○
食/叫糊	下按鈕後，按○

遊戲模式

ニューゲーム	開始新遊戲
ロードゲーム	讀取進度
オプション	選項
チュートリアル	規則說明
麻雀博物館	麻雀博物館

遊戲開始



在標題畫面中，除麻雀博物館外，相信其他的選項不用說大家也明白，而麻雀博物館模式則是介紹日本麻雀博物館的各項資料。選了開始新遊戲後，玩者要輸入名字，然後會出現五項模式，分別為大會模範、自由對戰、成績情報，儲存及獎賞。玩者進行選擇後，遊戲便開始。





大會模式和自由對戰

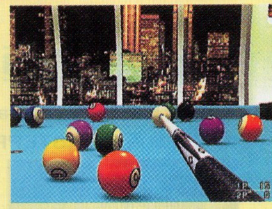


當大家進入大會模式，每一關都有不同的規則(如第二關要按東風牌的規則，第三關則要按北海道規則)，而玩者必須按規則比賽，而自由對戰則可自由設定各項規則和電腦對戰。

如果是初學者，在此建議看過規則說明後，玩自由對戰模式，因為大會模式的對手遠比自由對戰的電腦強得多，故此先玩自由對戰會對玩大會模式有幫助。在大會模式中大家可以看到對手的各種表情和聽到有趣的對白，這些都是在自由模式中所沒有。

TEXT BY隨風





撞球BILLIARDS MASTER 2

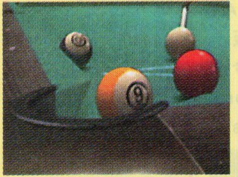
似真又似假之桌球GAME

撞呀撞！撞球咋！—

PS2
發售商：ASK
發售日：發售中
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
TAB/MEM

各位喜歡玩桌球嗎？想不想試試用遊戲機打桌跟打真正的桌球有什麼分別呢？如果想的話，這隻遊戲會很適合你吧？畫面跟真實的桌球無疑，再加上易上手的玩法，各位有沒有點點心動的感覺呢？好了！一起進入桌球的世界吧！

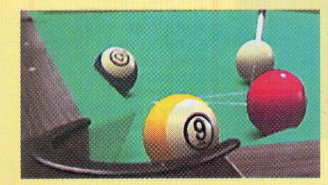
超真實畫面登場—



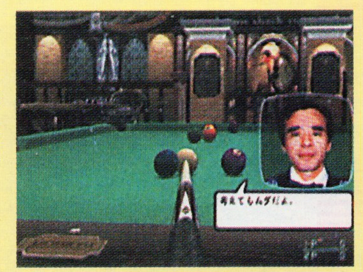


覺得玩遊戲機沒真實感？那你可大錯特錯　了！因為這遊戲由一顆小小的球至出賽的選手，全都做到疑幻似真。不論是背景、光影、質感，全都做得跟真的一樣。而球的旋轉、滾動當然亦不會令大家失望。而且這充滿立體感的作品，並不會出現「正方形」的球，放心好了。

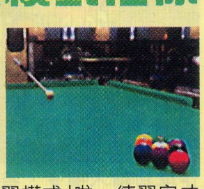
世界級的選擇陪你玩！—



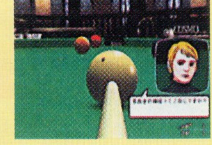
喜歡桌球的人，自然不會不懂得著名的球手吧？而遊戲中各位除了可以自己慢慢玩，亦可跟世界級人馬對賽，不過要得到跟他們對戰的機會也不易，要完成特定的條件才OK，加油吧！真人選擇一共有五位，全都是日本的代表，分別是高橋邦彥、奧村健、利川章雲、川端聰及田谷景美。



幾種模式任你選—



遊戲中一共有幾個模式，首先當然是「練習模式」啦，練習完才參加比賽呀！按著就是「對戰模式」了，可以跟遊戲中已有的選手比賽，一共有五種不同的項目可以選擇。還有個特別模式，要把球對號地打入洞，到最後看看成功了多少。最後，如果閣下是一個桌球白痴，麻煩先到「學習模式」中，那裡會有最基本的練習讓各位學習。



TEXT：浣熊





學習將棋的精要



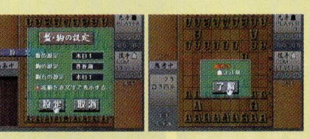
製造商：ASCII
售價：6800日圓
發售日：3月4日
媒體：CD-ROM
TAB／2人／MEM

在香港懂得玩將棋的人實在不多，不過在日本將棋卻是一種受歡迎的活動，《柿木將棋》就是PS2其中一個以將棋為題材的遊戲。將棋的玩法說難不難說易不易，就和象棋或圍棋一樣屬於易學難精的遊戲，由於此作可以設定不同的難易度，所以不單適合懂得下將棋的朋友，對初學者來說亦是一個不錯的選擇。

遊戲的模式

此作除了可以進行一般對局外，遊戲內更收錄了100個關於將棋行法的問題，以及江戶時代著名的對局，玩者在對局之餘亦可以藉由觀看名人對局，來增強自已的棋力，是一個非常豐富的將棋作品。





遊戲的玩法

玩者在進入遊戲後可以直接進行遊戲，不過也可以先行設定各種的狀況，例如：各種棋子、棋盤的款式，又或者調整遊戲的難易度，玩者甚至可以設定對手的思考模式，那主要是用來設定對手所使用的戰術，不過對初學者來說，設定學習模式就可以。

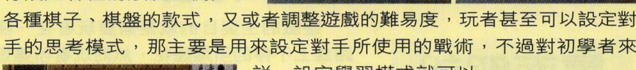
在遊戲進行時只要按下□掣，就可以顯示選擇項目，玩者可以中斷棋局、認輸（投了）、回復前一步或者按出對局的提示來顯示，下一步最佳的走法，如果在思考設定時，預先設定所使用的戰術，那麼電腦的提示會以先前設定的戰術來擬定。

操作方法

方向掣	棋的移動，項目的移動
○掣	拿起棋子/決定
╳掣	取消/棋子的移動範圍/回到原本所在
□掣	顯示選擇項
L1/L2/R1/R2	「棋譜再現」時畫面調節。

將棋的基本行棋法

步兵 每次只可以向前方移動一格。	**角行** 可以向四邊斜行前進。
桂馬 可移動至前方兩格左右中，其中一格。	**龍馬** 和角一樣可以四邊斜行前進，不過再加前後左右一格的範圍。
香車 向前方自由前進。	**飛車** 前後左右自由的移動。
銀將 每次只可以移動一格，可移動的範圍為，前方左右前三格以及後方左右兩格。	**龍王** 和飛車一樣可以前後左右任意移動，不過再加四邊的一格範圍。
金將 和銀將一樣每次只可以移動一格，可移動的範圍為前方左右前三格，左右兩邊以及後方。	**王將** 可移動前後左右斜的一格範圍。



由名人教你玩日式將棋

製造商：悠紀ENTERPRISE
售價：6800日圓
發售日：3月4日
媒體：CD-ROM
TAB／2人／MEM

將棋道場

在將棋道場裡，玩者可以向不同能力的對手進行遊戲，當中共分成3種級別，分別是A、B、C，A是最高級、C是最低級；另外也可以進入森田將棋杯裡，和16名同級的選手進行淘汰賽，當中會有4場棋局需要進行，而若能夠在棋杯裡獲勝，那就可以升上另一級上。











操作簡介

方向掣	控制游標
□掣	進行遊戲時，把浮標移至「助言」視窗上、移動已選擇了的棋子
△掣	顯示MEUN
○掣	決定、選擇棋子
╳掣	取消

對戰局選單說明

新規對局	重新開始棋局
繼續對局	繼續暫停了的棋局
即詰の思考	選擇對手的思考類型
棋譜の讀み込み	讀取記憶卡內的記錄
棋譜の保存	把進行中的棋局記錄在MEMORY CARD內，而最大的可以記錄30個棋局

新規對局

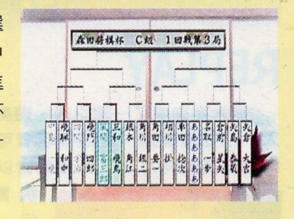
對局の開始	開始棋局
持ち時間	設定能夠思考的時間（分鐘），範圍在0分－60分（共種選擇）和無限制
秒讀み	設定能夠思考的時間（秒），範圍在10秒－60秒，共7種選擇
戰法指定	指定電腦的進行方式

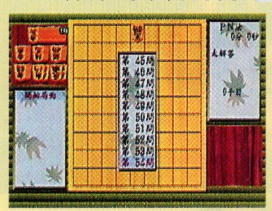
將棋講座

對於不懂得如何進行日式像棋的朋友，可以在這裡學習一下，雖然是以日語教授，但也有畫面顯示出來現在考授的內容，當中有基本每一種棋子的移動方面；「食」對方棋子的方法；棋子升級方法及種能升成的種類。

詰將棋（殘局）

在遊戲中玩者可以自由設定殘局，若不喜歡由自己親手設定的話，還可以選擇「堀內和雄氏の百問」，在這裡共有100條深淺不同的問題。當玩者設計了殘局之後，那就需要進行「詰將棋◆no保存」來記錄遊戲，接著就可以在「新規對局」選擇以讀取殘局來進行。





TEXT：魚子

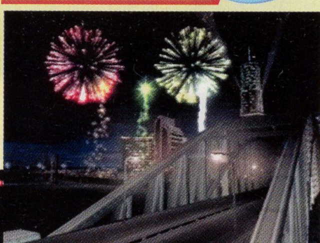


© Sony Computer Entertainment Inc.

FANTAVISION

在遊戲也可以看到煙花？

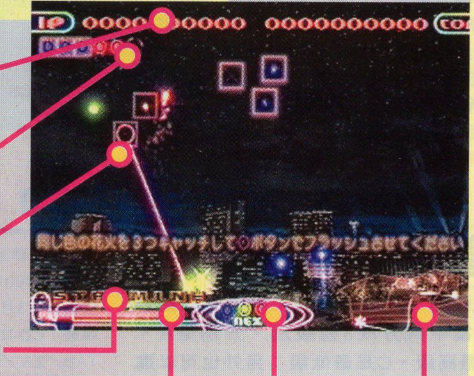
萬眾期待的PS2終於也在上星期六面世了，現在不知道有多少遊戲迷已經將其安置在家中呢？不論大家是否擁有與否，與差不多PS2同期推出的遊戲已經有十多隻，其中遊戲的種類也十分之廣泛而今次要為大家介紹的《FANTAVISION》就是一口隻比較另類的遊戲，玩者可以憑著簡單的遊戲操作而去引爆煙花，從而在空中做出一連串的美麗畫面來，是一隻著重視覺多於遊戲性的遊戲，而且在這遊戲內更能夠表現出PS2的強大機能，那麼究竟一隻與煙花有關的遊戲到底是怎麼樣的呢？現在就為大家介紹一下吧！



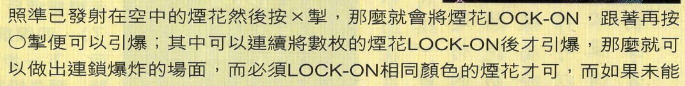
遊戲操作

ANALOG	照準器移動
×掣	LOCK-ON
○掣	引爆

畫面解說



基本玩法



遊戲的主要目的就是需要玩者在一條固定的路線上不停的引爆煙花，然而玩者引爆煙花的方法就是使用畫面上的一個圓形照準器，當控動ANALOG時就會有一條照準線的出現，再將其照準已發射在空中的煙花然後按×掣，那麼就會將煙花LOCK-ON，跟著再按○掣便可以引爆；其中可以連續將數枚的煙花LOCK-ON後才引爆，那麼就可以做出連鎖爆炸的場面，而必須LOCK-ON相同顏色的煙花才可，而如果未能引爆發射在空中的煙花，就會扣去左下方的能量棒，當能源棒完成扣去時遊戲就會結束；最後可以給大家一個小小的秘訣，就是雖然只可以LOCK-ON相同顏色的煙花，但是遊戲的設定是以每三枚煙花為一組，那即是話當玩者LOCK-ON了三枚相同顏色的煙花後就可以繼續LOCK-ON另外顏色的煙花，如果大家能夠準確地掌握時間的話，便可以在夜空中勾畫出一幅又一幅的美麗畫面來。

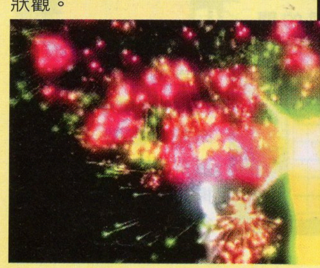


REPLAY

當大家完成了一關之後，遊戲便會進入一個重播畫面，在這裡玩者可以重溫剛剛在遊戲時片刻，而且是會以另一個視點來進行，除此之外，大家還可以在選項畫面中選擇REAPLAY一項來重溫，因為在這裡遊戲是會自動為玩者儲存已經通過的關數，玩者是可以在這裡選擇片段；當然如果大家在遊戲時可以成功地引爆越多的煙花，那麼在重播畫面就會更為美麗、更為狀觀。



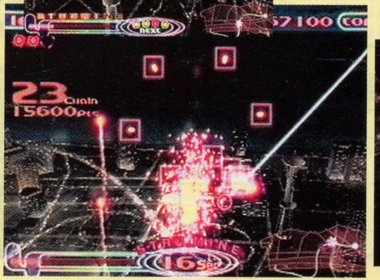




STARMINE

如果大家有留意的話，在畫面的左下方除了有一條能源棒之外，還會有八個英文字母，這些英文字其實是有其特別用途的，當玩者在引爆煙花的同時，不時在畫面上可以看到一些星星，這時候大家只需要將其引爆，那麼就可以取得一個英文字，當集齊了STARMINE後，就會進入一個BONUS STAGE，在這裡射上空中的煙花大多都是相同顏色的，那麼大家就可以不停地引爆煙花，這樣大家除了可以看到一幅十分的狀大場面之外，還可以憑著這裡的連鎖引爆而取得很高的分數來。









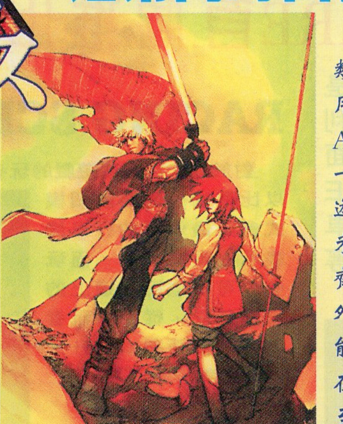
TEXT：MARKS

EVERGARCE

姐弟同時出發復仇之旅

製造商：From Software
發售日：預定4月
售價：未定
容量：未定　記憶：未定
ARPG/MEM

エヴァーグレイス
EVERGRACE



《EVERGARCE》是一個3D類型的REAL TIME RPG。利用劍與特殊能力(巴路米拿ACTION)將地圖上的敵人一一擊倒，而繼續冒險旅程。遊戲重要系統之一的「巴路米拿ACTION」就是將敵人被擊倒時所得到的巴路米拿片集齊，而武具是利用咒術來進行合成—「巴路米拿武具」。此外，當裝備以魔法和武器結合的魔法劍時會令角色的身體能力提高，而且巴路米拿的屬性更會對應特殊動作。雖然在PlayStation中，主角只預定Yuterald一個，不過當轉移至PlayStation 2之後，其姐姐Shalami亦可以玩到。在遊戲開始時，玩者將可以以各種視點來進行。

遇上被滅之國「寥彭」的皇帝



能夠將人類的潛在能力引發出來的「巴路米拿武具」是來至史上最強軍事國家—「寥彭」，可是這個極度繁榮的國家在某日突然絕跡世上。不過當Yuterald與Shalami飛往這個傳說的帝國時，卻遇上一個自稱為「皇帝」的老人。雖然看外表好像乞丐，但他的目光卻隱藏了神秘之光。

衣著變更系統

兩位主角的身體會被分為頭、右手、上身、腳和補肋五個部位，而讀者就可以將各種不同的道具進行裝備。不過主角最後都要因應戰鬥對象和環境等情況，以及角色的戰鬥風格來自由地組合適當的服裝。不過在變更了裝備就是即時顯示在主角身上。基本上改變裝備是需要在SAVE POINT中進行的。





裝備與能力

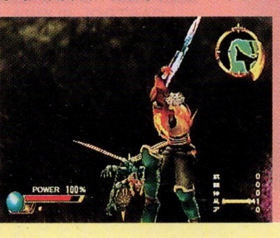
這個遊戲的主角—Yuterald與Shalami由於性別的不同，而令到各種裝備和武器的傾向改變。當然角色的能力同樣有大大的不同，這樣在戰鬥時就要加以利用自己的長處來打擊不同的敵人。

Yuterald

近距離攻擊，物理防禦

Yuterald是「舒多露達」國昔日眾所周知的能幹劍士。他為了向在他幼年時殺死其雙親的暗殺者復仇，所以不斷地進行鍛鍊，而結果他以優秀的劍技列入「舒多露達四劍主」。Yuterald會利用擁有各種的特殊武器和擁持高防禦力的鎧甲作裝備，以最擅長的近距離攻擊，直接擊中敵人。相反，魔法攻擊就沒有那麼好用了，因此他屬於遊戲中近接攻擊類型。由於擁有高攻擊力和防禦力，所以特別適合初次玩這遊戲的讀者。

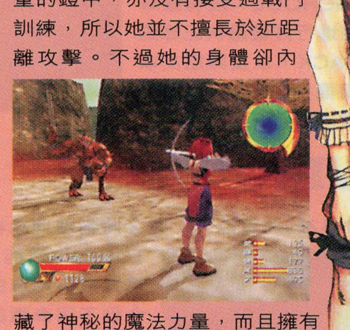




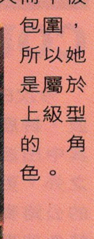
Shalami

遠距離攻擊、魔法防禦

由於Shalami沒有厚厚而沉重的鎧甲，亦沒有接受過戰鬥訓練，所以她並不擅長於近距離攻擊。不過她的身體卻內藏了神秘的魔法力量，而且擁有操控弓箭的能力，因此她可以在敵人未準備攻擊時已在遠距離進行擊殺。此外，她會以魔法系的鎧甲和小飾物作裝備來補助其防禦力不足。由於要避開敵人而不被包圍，所以她是屬於上級型的角色。







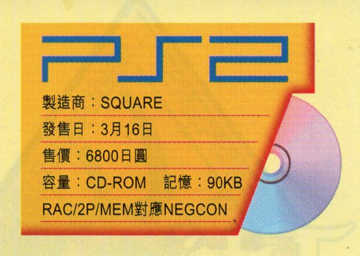
PS2發售紀念特集





DRIVING EMOTION TYPE-S™

DRIVING EMOTION TYPE-S



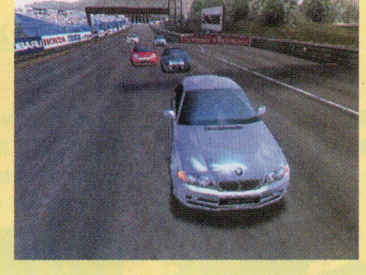
SQUARE首個推出在PS2的遊戲

《DRIVING EMOTION TYPE-S》可算是SQUARE首先以真實賽車為題材的作品。由於利用了PlayStation 2的運算機能，令遊戲的各方面更為真實。今次SQUARE會加入DRIVE'S EYE的視點、以實名顯示來車種，與及一些外國名車如：法拉利F50、波子911 GT3、BOXSTER'S等共七款，從而使玩者更加投入遊戲之中。



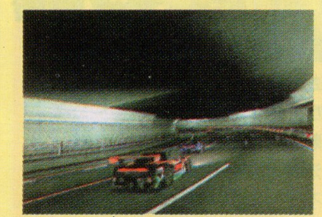
GAME MODE

在《TYPE-S》中，出現的模式將會有可以選擇喜愛的跑車和賽道與不同LEVEL的敵車進行對戰的ARCADE MODE、可以見到賽道上畫有最快行車線的RACING SCHOOL、沒有敵車在賽道上而進行打破最快記錄的TIME ATTACK，以及與朋友以上下分割畫面進行對戰的2PVS四個組成整個遊戲。



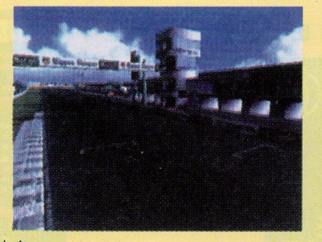
DRIVING

利用了PS2的運算能力，完全將物理理論模擬出來。驅動形式、TORQUE性能、重量、懸掛系統、空氣抵抗等汽車的要素將會分別計算，令到不同車種的性能都能忠實地表現出來。玩者可能會因此產生駕駛真車的錯覺。



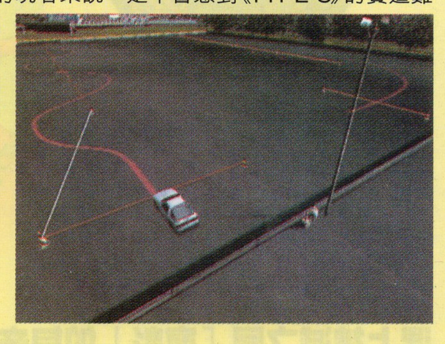
COURSE

今次SQUARE將會在這遊戲加入筑波、鈴鹿兩個日本出名的賽車場，而其中田波更只會在這遊戲出現。除此之外，更會有山路、高速公路為主題的公路賽等，而且當中還會有其他有特色的賽道。每條賽道不但行走要求都有所不同，而背景等亦會有各式各特色。



RACING SCHOOL

對於初次玩賽車遊戲的玩者來說，是不會感到《TYPE-S》的賽道難以比賽的，因為這個模式會將最理想的行車線表示在賽道之上，而玩者就可以依照賽道上的紅線行駛，從而令玩者的駕駛技術得以提升，以最自然的狀態入彎。



COOPERATION

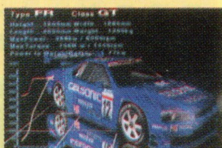
在現實的賽車場裏，贊助商當然是不能不存在的。這遊戲同樣會存在贊助商，不但會提供技術上的支援，而賽道旁邊更會出現他們的廣告板。暫時已知道會出現的協助商有：BRIDGESTONE、YOKOHAMA、TRD、APEX。





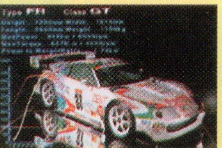
GT CAR

這裏的九部GT CAR同樣會在遊戲中出場，而它們全部都會以實名出現。玩者將可以選擇自己的跑車自由地進行改裝，或改變車體的SETTING等等。

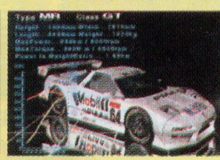

CALSONIC SKYLINE

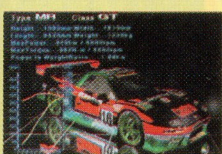

ARTA ZEXEL SKYLINE


FK/Massimo CERUMO SUPRA

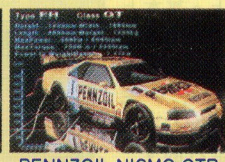

CASTROL SUPRA


DENSO SUPRA GT


Mobil 1 NSX


Castrol Mugen NSX


RAYBRIG NSX

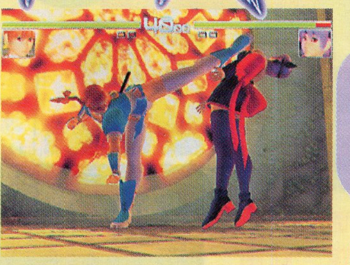

PENNZOIL NISMO GTR

TEXT：時雨

DEAD OR ALIVE 2



製造商：TECMO
售價：6800日圓
發售日：3月30日
容量：DVD-ROM
FIG／1-4P／MEM



NAOMI底板最強作品 電擊移植！

在街機推出了只有三個月左右的3D格鬥遊戲《DEAD OR ALIVE 2》，由於是使用NAOMI底板製作的關係，一般都預計它會先推出DC版，然後才會在其他機種中推出。怎料在日本DC版《DOA2》仍未有消息之際，TECMO就宣佈會將它移植至PS2上，而且更是接近完成的階段！

■KASUMI

■HELENA

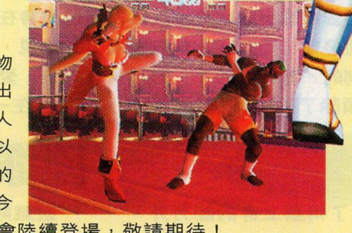


更上一層的超美麗畫面

雖然今次公開的畫面TECMO聲稱只有30%完成度，例如人物的影子仍未做好，整體的光源亦偏重紅色等等，但大家也可以看出其質素已經直迫街機版，尤其是以人物的面相最明顯。想深一層，如果以PS2的強大機能也做不出NAOMI的質素來，相信大家也不會收貨吧？今次沒有公開的人物和場景在下期也會陸續登場，敬請期待！



■AYANE



絕不只是完全移植

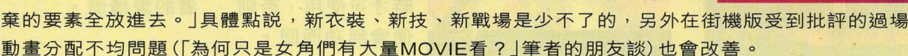
根據開發隊伍「TEAM NINJA」的領隊板垣伴信所講，他們將會利用PS2的機能和硬件上的特點，開發出一隻專門為家用機玩家而設的《DOA2》。首先，PS2版《DOA2》會有它獨自的操作系統，雖然現時它的詳細資料仍然未明，但從板垣對「DUALSHOCK 2」讚不絕口一事來看，最有可能是會加入ANALOG控制法，和將複雜的指令簡化，令一般人也可以享受《DOA2》的魅力，當然，玩開街機的玩者也可以選擇使用街機版的原廠設定。





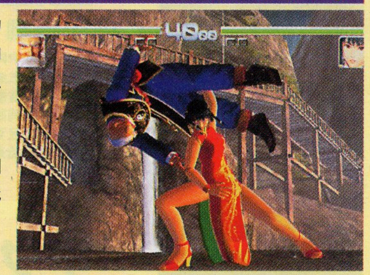
《DOA》家用版慣例！大量新原創要素追加

有玩過PS版《DOA》的玩者都應該知道TECMO在移植之際，一定會加入新的原創要素，如CG MOVIE、新技、新衣裝甚至是新人物（AYANE和BASS就是PS版《DOA》的新增人物），今次《DOA2》當然也不例外。板垣曾表示過《～MILLENNINIUM》由於NAOMI底板的容量所限，因此沒辦法加入任何新要素，但使用了DVD-ROM的PS2版當然沒有了這個限制，所以他會「將之前不得不放棄的要素全放進去。」具體點說，新衣裝、新技、新戰場是少不了的，另外在街機版受到批評的過場動畫分配不均問題（「為何只是女角們有大量MOVIE看？」筆者的朋友談）也會改善。



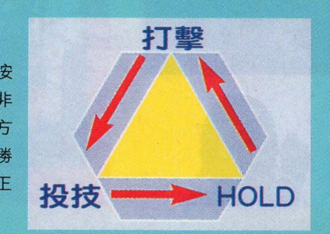
4人同時作戰的SUPER REAL TAG BATTLE！

《DOA2》除了普通一對一的戰鬥外，還可以進行二對二的TAG BATTLE，當然這時仍然是由一個玩者控制兩個人。「如果能夠來個真正的2on2的話……」相信不少人都曾有這個想法。事實上，在日本是有遊戲機中心將四台機連接起來的，不過這只是十分罕見的例子。終於，PS2版的《DOA2》實現了我們這個願望，玩者只要接上PS的分線插，然後再駁上四個控制器，就能享受真正的TAG BATTLE！這可是非常考驗玩者和朋友之間是否合拍的。



DOA2是怎樣的遊戲？

現時3D格鬥遊戲是分為《VF》和《鐵拳》兩個主流派，而《DOA》則可以說是《VF》的支派，這可以從它使用的按鈕排列——P（拳）、K（腳）、F（FREE）中看出來。不過《DOA》一個最大的特色，是它除了打擊和投技之外，也非常強調攻擊和防守一體化的招式——HOLD。只要玩者先讀到敵人的打擊技，就能將之化解並立即反擊。另一方面，「打擊、投技、HOLD」之間的相勉關係也是《DOA》的主題。「打擊勝過投技」、「投技勝過HOLD」、「HOLD勝過打擊」由以上三個法則形成的循環，令到《DOA》中沒有確定命中招式，亦即是說任何招式都有辦法化解，這正是它最大的魅力所在。



PS2 發售紀念特集

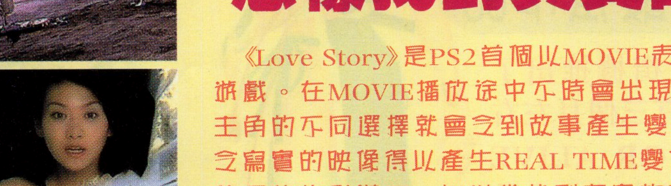
TEXT：MARKS

ØSTORY™



PS2
製造商：ENIX
發售日：預定春季
售價：7800日圓
容量：DVD×2　記憶：未定
AVG/MEM

怎樣找到真實的愛



《Love Story》是PS2首個以MOVIE表達寫實的遊戲。在MOVIE播放途中不時會出現選項，而主角的不同選擇就會令到故事產生變化。由於這遊戲利用了PS2的機能，令寫實的映像得以產生REAL TIME變化。主角因為交通意外而逝世，在兩位天使的引導下，知道當找到真實的愛時就會產生奇跡，主角的尋找目標就是非常受歡迎的女明星—〝河莉娜，而其中會發生種種事情，令故事得以峰迴路轉。



人生遊戲





進行《Love Story》的時候，主角每每都需要在不同場合決定與莉娜所説的話，當然不會是説出來或打字，因為這遊戲會在主角與莉娜溝通時，令畫面停頓，而選項就會在畫面下方出現，不過選項的出現會時間限制的。當時間過了，選項便會消失，愛情值就會減少。此外，選項除了是與莉娜交談之外，亦可以在一些危險場合中拯救莉娜。

心之箭

成身靈魂的主角除了得到上身的能力外，同時亦得到能夠窺視別人的「心之箭」，雖然遊戲進行時，可以得到數十支「心之箭」，但每用一支就會減少一支，因此需要小心的使用。在遊戲中，「心之箭」的窺視別人能力當然用來看看莉娜在不同時候的心情，而這能力只能夠在畫面剩下莉娜一個時才可使用，否則便會無功而回。



迷你遊戲

遊戲除了選項之外，其實當中還準備了迷你遊戲來增加主角與莉娜之間的愛情值，而ENIX暫時已公布了TOUCH、BALL GAME、DANCE & DANCE三個不同的迷你遊戲。每個遊戲將會需要完成特定條件之下才可以進行，而玩法亦當然有所不同，不過成功與失敗則會大大影響兩者的愛情值。



三個對故事重要的男人

小松原剛

他是JUN PRODUCTION的經理人，實際上他是有志成為動作演員和演歌歌手。現在是莉娜的經理人，而且更把其夢想交託給莉娜。



霜月春秋

他是傳説樂隊—Frost Moon的舊成員。在解散後，於90年的新人女性組合再次亮相，而且亦在業界中復活過來。此外喜歡少女的他出名出手快。



冬基冷丞

他的初戀對象就是其哥哥房間中的明名照片，所以之後就不斷追求有關明星。當他見過還未初次登台時的莉娜照片，已經對她一見鍾情，經常對想着要得到她。





全女角一覽



平山綾



初音映莉子

藤崎奈奈子



直瀨遙步



真鍋かをり



小野麻亞矢



大河內奈奈子



佐藤江梨子

山川惠里佳





















TEXT：MARKS

DARK CLOUD

拼出個世界

PS2

製造商：SCEI
發售日：預定今冬
售價：未定
容量：未定　記憶：未定
RPG/1P/MEM

STORY

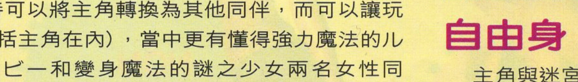
在遙遠的昔日，當還有兩個的月亮於晚上照耀大地的時候，擁有恐怖力量的暗黑魔神將世界破壞得粉碎。在同一時間，有一位把這些四散的世界碎片收集回來的少年出現，而他就是這個不思議而狀大的童話主角……







同伴



在冒險的時候，玩者隨時可以將主角轉換為其他同伴，而可以讓玩者轉換的角色總共有6位（包括主角在內），當中更有懂得強力魔法的ルビー和變身魔法的謎之少女兩名女性同伴，玩者就需要利用他們的各種能力，來解開各種新奇古怪的難關和謎題。



碎片

在遊戲中，主角為了將世界回復舊貌，所以需要到地下迷宮和山洞中尋找四散的世界碎片，而迷宮中的圓球就是這些碎片，只要打開圓球，載有建築物的碎片就會自動飛到主角手上的腕輪內。回到地面時，主角就可以將建築物的碎片釋放出來，而當決定擺放的位置後，它們會立即出來在主角面前，跟著更可以走進當中看看內部的情況，如果主角不喜歡擺放的位置時，亦可以將建築物收回，再次從新擺設屬於玩者的世界。此外，主角在地面上時，時間系統將會令玩者看到遊戲的黑夜和日晝。





迷宮之中

進入山洞之後，會到達充滿不同敵人的迷宮。當主角走進新區域時，右下角便會出現該區域的地形，而地圖中不時會出現大小兩種寶箱，大的將會是武器、防具等道具，而細的則會是藥粉、解毒藥等。



武器

雖然角色可以有很多武器使用，但每件武器都會有自己的LEVEL，可以透過斬殺敵人後所得的經驗值來升LEVEL，從而令武器增加ATTACK POINT(AP)和DEFENSE POINT(DP)。除此之外，每把武器更會有數個空位，用來安裝魔法或屬性珠，以及增加攻擊力點數的道具，因此令武器產生更的變化。主角轉換手上武器時，手上就會立即顯示該武器的形狀。



攻擊三步曲

自由身

主角與迷宮中的敵人戰鬥時，以平時行走迷宮的方法進行，雖然攻擊力很容易落空，但當遇上數隻敵人時就可發揮其靈活的移動，與敵人進行游擊戰，避免被敵人包圍。



鎖定敵人

當選擇使用這個攻擊模式時，主角面前的敵人會出現一個LOCK ON的符號，而主角不論怎樣移動都只會面向敵人，不但擊中敵人的機會提高，避免敵人走進畫面的盲點之內，不過只適合對付一、兩隻敵人時使用。



EVENT BATTLE

當主角遇上遊戲中的指定敵人時，主角的頭頂就會出現一個感嘆號，而戰鬥便會和《Beatmania》那樣，以TIMING輸入正確指令，如果能夠成功地輸入所有指令，玩者將會看到一段非常精彩的戰鬥場面。





TEXT：悟空

Primal Image

替我拍個照可以嗎？

PS2
製造商：ATLUS
售價：5800日圓
發售日：4月27日預定
容量：CD-ROM 記憶：未定
1P/ETC

《Primal Image》是一隻玩法較為特別的作品，玩家的身份是一名攝影師，工作是替遊戲中多位CG女郎拍下美麗的寫真，這班CG女郎除了會自行擺出姿勢外，玩家也可以依自己的意思去令女郎擺出各種姿勢，總之就是要收集美女寫真為目的。



CG女郎介紹

以下所介紹的三位CG女郎將會在遊戲中登場，大家可以在遊戲正式推出前從圖片中想一下怎樣與這三位美人兒拍一輯美麗的寫真。



YUKI TERAI

年齡：17歲
身高：166cm
三圍：B86/W58/H89
興趣：網上漫遊
詳細資料：生活於未來的美少女，熱愛夏天，閒時喜愛去散步和拍攝寫真，更愛游泳，是個樂天派的女孩。



ANNA

年齡：16歲
身高：16.5cm
三圍：B8.5/W5.5/H8.5
興趣：DANCE
詳細資料：身體的比例與其他兩個女孩細十分一，為何遊戲會出這這樣一個女孩暫時還不知道，而她的身份到現時為止仍是個謎。



NON

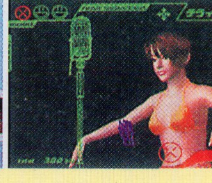
年齡：18歲
身高：165cm
三圍：B86/W58/H88
興趣：SHOPPING
詳細資料：生於情人節的NON，擁有一身古銅色膚色，愛到百貨公司瘋狂購物，是個除非再拿不到、也一定繼續購買的女孩。

玩法

遊戲的玩法有兩種，其中一種是與遊戲內的女孩拍攝寫真，開始時要先和選擇好的女孩選好衣服，之後便可開始攝影，攝影方法是在限制時間及一定格數的菲林內拍攝女孩美艷動人的一面，拍下的照片可以記錄在記憶卡中，當完成拍攝會便是評分的時候，電腦會為之前拍下的照片給與評分，如果評分達到一定標準便可以得到一些特別的東西。另一種玩法則是由女孩姿勢、背景和道具擺設都由玩者一手包辦，玩者可以在這裏拍一輯完全屬於自己的美少女寫真。





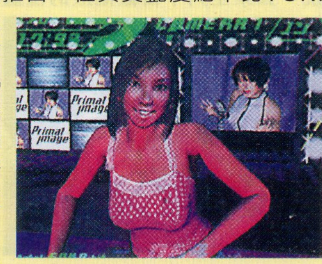


名家手筆

如果大家對日本潮流有認識的話，相信對第一位CG女郎YUKI TERAI必會覺得她有點陌生的感覺，因為她就是現時在日本大紅，更有個人寫真集在發售的CG女郎YUKI TERAI，另外兩位CG女郎雖然沒有寫真集推出，但其美艷度絕不比YUKI差，只不過她比較多人認識而已，其實三位CG女郎是由三，個在CG界頗為出名的くつぎけんいち、iceman和Koji所創作，筆者希望他們能夠繼續創造更多美麗的CG女郎給大家欣賞。







TEXT：時雨

PS2
製造商：SQUARE
售價：未定
發售日：3月30日
容量：CD-ROM
SPT／1-2P／MEM

劇空間プロ野球 AT THE END OF THE CENTURY 1999

劇空間職業棒球
劃時代的棒球遊戲登場！

SQUARE要改寫運動遊戲的歷史

以製作RPG和CG片而著名的SQUARE，首度向她從未踏足過的運動遊戲類別挑戰。論經驗，SQUARE可能比不上KONAMI或SEGA等運動遊戲的老手，但藉着她高超的技術力和PS2強大的機能，出現在我們面前的，是一隻前所未有地真實的棒球遊戲！

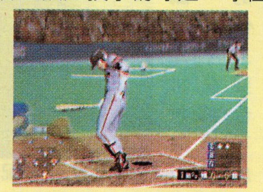
■一場可以自己控制的棒球賽！

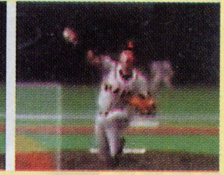
全 12球隊球員忠實再現

《劇空間職業棒球》將日本職棒12支球隊的所有一軍球員全部網羅（日本的棒球隊通常分為一軍和二軍，情況類似足球的甲組和乙組），他們的樣貌、體型、動作都忠實地在畫面上再現，絕對不是一般棒球遊戲使用的Q版人物。據SQUARE的消息指出，由於製作這遊戲的工作人員都是超級棒球迷，因此即使是一些極之細微的地方也不會遺漏。以投手的資料為例，一般的棒球遊戲只會著重設定投手的球速、球種和投球姿勢三項資料，但《劇空間職業棒球》則連投手的「RELEASE POINT」（即球離開手指一瞬間的位置）和變化球的轉彎角度也有設定，十分一絲不苟。



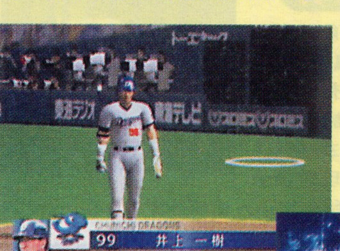
■1999年球季12支球隊完全收錄


■被死球打中時球員的痛苦表情也是如此真實



■比較橫濱「大魔神」佐佐木和99年巨人新星上原的投球姿態，可見他們「RELEASE POINT」的分別

有 如電視直播一樣的畫面構成

這是本遊戲的一大賣點。《劇空間職業棒球》這個遊戲名字，其實就是「日本電視台」在晚上黃金時間內作棒球直播的節目名稱，因此在遊戲中所有細節如字幕、旁述、解說等都是那麼「原汁原味」，再加上和電視直播毫無分別的視點、忠實地再現了的球場、和現場收音的歡呼聲，從遠處看這遊戲玩者隨時會以為自己在看電視節目呢！



■有如電視轉播般的字幕和旁述


■主場球隊打出全壘打後，球場放煙花慶祝

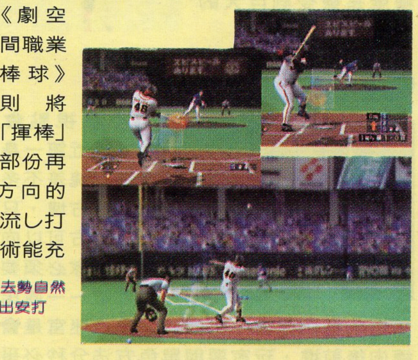
■投手投出牽制球到一壘時，視點立即轉移到三壘視點


■眾球員出來恭賀打出全壘打的球手

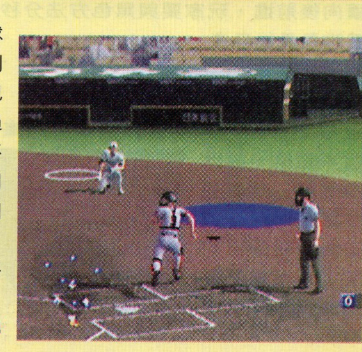
連 最挑剔的棒球迷也會滿意的操作系統

棒球是一種非常講求戰術的運動，說它是一種由人親自落場的戰棋遊戲也不為過。《劇空間職業棒球》為了將真正的棒球賽完全模擬出來，在操作系統上作了不少突破，例如在打擊方面，一直以來的棒球遊戲只有兩種擊球法：揮棒或短打，但《劇空間職業棒球》則將「揮棒」部份再加以細分成三種——將球打向投手方向的「ピッチャー返し」、以安打為目標的「流し打ち」和長打法「引っ張り」，令玩者的戰術能充分發揮。


■「引っ張り」是全力將球擊出去的打法，目標是全壘打！

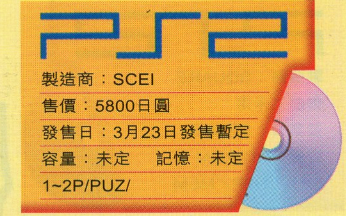

■「流し打ち」是順應球的去勢自然地將球擊中去，很容易打出安打

在守備方面，一般棒球遊戲都是根據球的影子來估計高飛球的落下點。但由於《劇空間職業棒球》大部份時間都是以類似電視直播的畫面為主，因此棒球本身會顯得太過細小，玩者要接球理應非常困難。但大家不用擔心，因為在本遊戲中當球被擊中飛起開始，在它的正下方就會出現一個藍色的圓形，這個圓形會不斷縮少並慢慢變成紅色，代表它正在落下來，玩者只要根據這些資料稍作計算，就能準確地將球接住。


■在高飛球出現後藍色的圓形就會出現

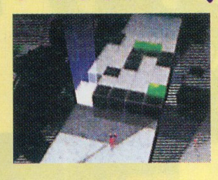
TEXT：悟空

I.Q REMIX ＋~Intelligent qube~





FINAL之後的最新作？

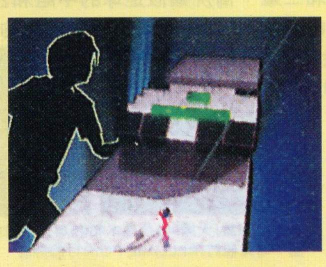


已經推出過多集的智力遊戲《I.Q》，連代表最後的FINAL版都曾經推出過，但現在廠方竟再次宣佈會推出PS2版本的《I.Q》，究竟是開發商出爾反爾，眼見遊戲還有賺錢餘地而趁着新機種推出的時間推出最新版本，還是遊戲真的非常受玩家歡迎才應玩家要求而推出PS2版呢？

PS2發售紀念特集

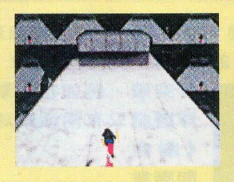
全新元素

Real Time Video Effect



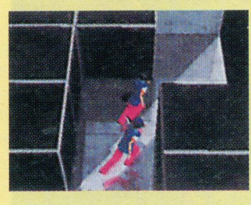
今集遊戲新增的其中一個元素，就是在遊戲進行途中遊戲背景會即時演繹，即是主角現在做甚麼動作遊戲背景便會顯示出主角的動作，令遊戲的投入感大增。

視點轉換



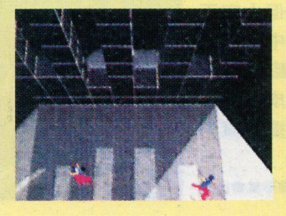
在遊戲進行時除了基本的視點外，另外也有兩種視點，第一種黑方塊迷宮，另一種就是會受到巨大的方塊壓下。

黑方塊迷宮



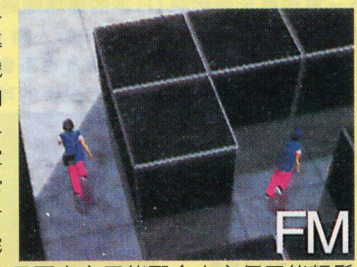
這種視點會轉換成接近第一身，所有方塊差不多全是黑色方塊，只有一處地方可以向前進，玩家必須要利用那唯一一處出路去走出整個迷宮，當然整個黑色迷宮是會繼續向後前進，玩家要與黑色方法分秒必爭，看誰是最後皇者。

巨大方塊的壓迫



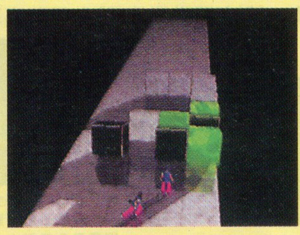
在遊戲進行時黑色方塊會突然集合在一起，變成一幅巨牆壓下，玩者要在巨牆的數格空隙內尋找逃生的路，如果趕不及便會被壓倒。

2Player Mode



這個對戰模式不是以輪流制，而是在同一畫面內出現兩名遊戲角色一起進行遊戲，因為二人一起進行遊戲的關係，二人一定要非常合拍才可以完成難關，只要大家不能配合大家便不能輕鬆完成遊戲，可以說是考驗大家的友情呢！

角色選擇



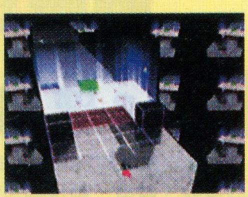
遊戲上一集有八個角色供玩家選擇，但在最版中已沒有角色選擇，今次不論是一人模式還是二人模式都只可選擇一個角色，即是自己和朋友都是使用同一個角色進行遊戲。

人物簡介

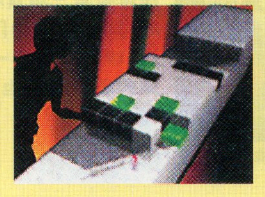
第一集遊戲的主角是ABEL，除後第二集除了ABEL外另外增加多七名角色，而在最新一集中遊戲的主角已變成撒嘉卡美、19歲，一名熱愛運動的青年，就讀T工業大學二年級，不過廠方不排除會有隱藏角色出現。



玩法

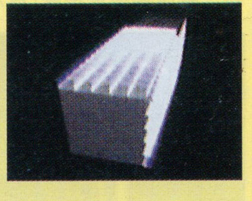


遊戲的玩泓和過往多集的玩法一樣，都是將畫面不斷向前行的灰色方塊消除，不能給一粒通過自己掉到後方，不然便方便會減去一行，主角可以站的地方便會越來越少，而綠色的方塊則是擁有輔助功能，玩家可以利用綠色的方塊作出範圍攻擊及連鎖之用，不過卻可以讓它掉到後方，它不會令主角的走動範圍減少；黑色方塊雖然可以消除，但若果消除一件的話後方的立腳地便會減少一行。



方塊特性

灰色方塊



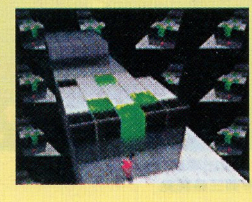
如果不能將所有灰色方塊全部消除，只要有一粒掉到後方的話那麼後方便去減去一行方塊，所以玩家要想盡方法將所有灰色方塊清除。

綠色方塊

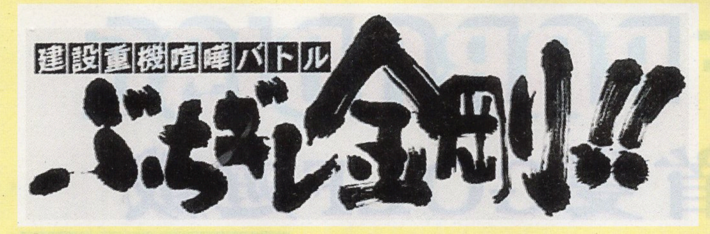


當消極一件綠色方塊後，便會出現一個以綠色方塊起計的九宮格範圍，只要按△便會將這個區域引爆，爆炸範圍的方塊便會清失。

黑色方塊



要避免將這些黑色方塊消除，若果消極一件黑色的方塊後方便會洞去一行立腳地。



建設重機喧嘩 BATTLE火拼金剛！！

地盆勢力爭霸戰

製造商：ARTDINK
售價：未定
發售日：春季發售暫定
容量：未定　記憶：未定
1~2P/FIG

繼「DOA2」、「SFEX3」、「鐵拳TTT」三隻格鬥遊戲後第四隻將會在PS2上推出的格鬥遊戲，不過遊戲並不是街霸那樣的人物格鬥，而是使用大家日常都有機會見到的大型建築機械，相信各玩家定覺得這題目很吸引，現在就讓筆者為大家介紹這隻《建設重機喧嘩BATTLE火拼金剛！！》。



人物介紹

遊戲登場的角色非常之多，單是現時所知的已有十二加一隻狗（？），更分開為金剛家及修羅家，以下就是全部十二人的簡單介紹。

金剛家

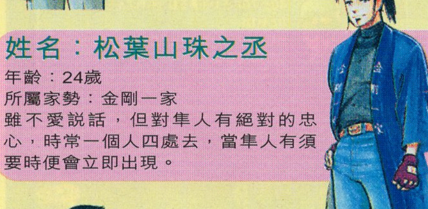


姓名：金剛隼人
年齡：22歲
所屬家勢：金剛一家
金剛家建築公司創辦人金剛團十郎的兒子，家父過身後便繼承父業，立志擴展金剛家的業務。

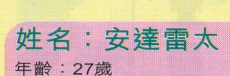


姓名：壇乃浦數清
年齡：60歲
所屬家勢：金剛一家
金剛團十郎的下屬，對他非常忠心，在團十郎過身後因被修羅家搶去不少生意，於是便去找其兒子隼人來希望搶回失去生意。

姓名：松葉山珠之丞
年齡：24歲
所屬家勢：金剛一家
雖不愛説話，但對隼人有絕對的忠心，時常一個人四處去，當隼人有須要時便會立即出現。



姓名：鄉田勉藏
年齡：30歲
所屬家勢：金剛一家
頭腦簡單，但卻力大無窮，對金剛家亦是忠心耿耿，不過身上卻有着一個重大的秘密。



姓名：安達雷太
年齡：27歲
所屬家勢：金剛一家
非常熱血，時常都大吵大鬧，是一十足十的大男人，但是在女性面前卻完全説不出話來，是個口硬心軟的人。





姓名：橘キョウコ
年齡：18歲
所屬家勢：金剛一家
金剛家唯一的女性，非常好勝，對建築機械有點認識，對隼人存有好感。

修羅家

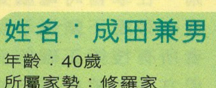
姓名：修羅部ウメ
年齡：45歲
所屬家勢：修羅家
修羅建築公司的創辦人，與金剛建築公司前主持人金剛團十郎對立，為人奸險，是個為求目的不擇手段的人。



姓名：結城洋介
年齡：25歲
所屬家勢：修羅家
又是一名熱血男子漢，任何事只要自己認為是對的便不會理會其他人的説話，常動不動便動人打人。



姓名：十文字彩
年齡：19歲
所屬家勢：修羅家
修羅家唯一的女性，非常好勝和驕傲，時常不想輸給男性，最討厭的就是懦弱的人。



姓名：成田兼男
年齡：40歲
所屬家勢：修羅家
修羅建築公司的一個重要人物，和老闆一樣同是一個為求目的不擇手段的人。



故事簡介

遊戲的故事是講述主角金剛隼人因與家人吵架而離家出走的22歲青年，之後由壇乃浦數清向他説出父親團十郎已經過身的消息，更希望他能夠繼承他父親的遺志，回家去打理公司的業務，隼人最後亦答應這個要求成為第二代的「老大」；就在這時候一向敵對的修羅家竟想將金剛家的生意全部搶過來，隼人當然不會容許這事發生，便決定將修羅家人全部打倒來維護金剛家的生意。





玩法

遊戲的玩法是利用多款大型建築機械來進行戰鬥，而戰鬥的方法就是相方每邊都使用一部建築機械以一對一以互相攻擊，和其他格鬥遊戲一樣，相方都會有能源計，只要其中一方的能源最先被扣盡便當失敗，除了利用大型建築機械外，更可以使用工場內的所有物件如石屎管或工字鐵等，非常有趣。



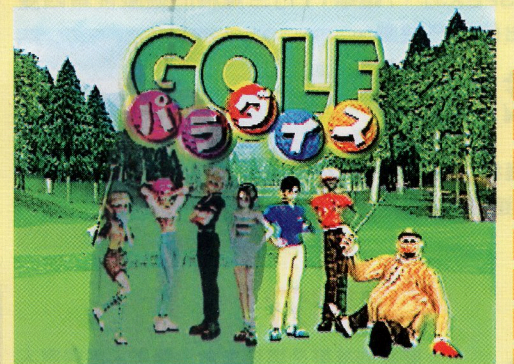


TEXT：悟空

PS2
製造商：T&E SOFT
售價：5800日圓
發售日：3月23日預定
容量：CD-ROM 記憶：500KB
1~4P/SPT

GOLF PARADISE

PS2首隻GOLF遊戲


© 2000 T&E SOFT, Inc.

GOLF這運動在香港通常都是一些非富則貴的人的玩意，現實中大家都不能輕易接觸到這運動，不過卻可以在遊戲機內接觸這類運動，而當年給世嘉製作過不少運動遊戲的T&E現在亦與PS2製作遊戲，種類更是GOLF，究竟T&E會製作出一隻怎樣的PS2遊戲？



模式介紹

一開始遊戲有四個模式可以選擇，分別是「ストーリーモード」、「ノーマルモード」、「コースをつくる」和「オプション」，「ストーリーモード」是可以讓玩者一邊進行練習一邊參加大賽，而參加大賽時優勝的話更可得到一筆獎金，玩家可以利用這些獎金去道具店購買能增加自己各項能力的道具，又或是能打得更遠的新球桿，總之就是除了打GOLF之餘同時又可以進行育成遊戲的模式。「ノーマルモード」是個自由對戰的模式，玩家可以在這裏選擇進行四人對戰或是與電腦對戰，當完成十八個洞後而桿數又勝過電腦的話便可使用一名新角色，隱藏角色共門六位，想全部用齊大家便要下點心機，而「コースをつくる」是可以依照自己意思去製作一條完全屬於自己的GOLF場，玩家可以設定球洞是屬於沙地、樹林等屬性，場地大少等設定，之後可以將場地記錄在SAVE卡內，再拿到朋友家中用這場地與朋友一決勝負；最後的「オプション」是更改遊戲各項設定的地方。



自動生成系統「Genesys-G」

這個「Genesys-G」自動生成系統是遊戲的最大賣點，這個系統的特別之處就是當玩者連續在同一場地進行遊戲時，該場地的地形高低和球洞位置於都會不斷改變，此舉無疑令遊戲的耐玩性更高，更能考驗玩家的實力。



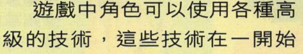


技術學習





遊戲中角色可以使用各種高級的技術，這些技術在一開始已經可以使用，但是如果對遊戲全沒認識，完全沒有玩過遊戲的話可以到故事模式那裏學習所有關於GOLF的技術，在學習時電腦更會在旁邊不斷指示玩者所有技術正確的使用方法，將所有技術都學得後便可向其他模式挑戰。





鐵拳TAG TOURNAMENT

PS2
製造商：NAMCO
售價：6800日圓
發售日：3月30日
容量：CD-ROM
IG／1-4P／MEM

最新情報大公開

這就是PS2的實力！

從以下四幅照片中，大家可見今次PS2版的人物造型有多仔細。不論從什麼角度將光線射過去，面部的陰影效果都是那麼自然。不只這樣，就連地面的凹凸位，也會對影子的形狀有所影響，PS2的光源計算能力可見一班。


■光線由正面照射


■光線由下方照射


■光線由右面照射
■光線由左面照射

■ 被敵人擊中的PAUL，這種豐富的面部表情是以往無法想像的

PS2版《鐵拳TT》的6個遊戲模式！

ARCADE 將街機版400%（筆者胡亂推測）移植了的這個模式。和街機版一樣，玩者要選擇兩個人物組成隊伍，在激烈的淘汰賽中取得優勝。	**VS** 二人對戰模式。除了二對二的TAG BATTLE外，玩者還可以選擇普通一對一的戰鬥。當然HANDICAPE等OPTION也會一應俱全。
TEAM BATTLE 容許最多八對八的團體戰，敵我雙方每次派出兩人對決，勝方會回復少許體力，並可以進入下一回合繼續作戰。	**TIME ATTACK** 在一個廠方預先設定好的條件下（如難易度和時間），鬥快將整隻遊戲完成的模式。
SURVIVAL 不斷進行對CPU戰，挑戰自己在有限的體力下，到底可以打敗多少個敵人的模式。如何令自己不受傷是這模式的關鍵。	**PRACTICE** 在《鐵拳3》時備受好評的練習模式，《鐵拳TT》當然也不會缺少。CPU強度調整、COMBO計算和電腦示範等基本功能全部落齊。



X-FIRE

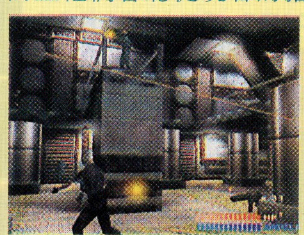
團結就是力量？

TEXT：MARKS

PS2
製造商：Electronic Arts • SQUARE
發售日：預定今春
售價：未定
容量：未定　記憶：未定
STG/1P/MEM

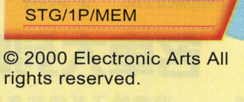
這個遊戲是PS2首個公布的射擊遊戲，利用PS2的圖像機能，使遊戲的臨場感增加，而且再加上豪華聲優陣及使用槍械的MOTION CAPTURE，令玩者能夠投進遊戲世界之中。

《CROSS FIRE》是採用了DOOM那樣以3D視點在建築物內進行移動以及用槍將敵人擊倒的遊戲系統。當中會加入有別於過去射擊遊戲的新要素，以4個人為一整隊同時行動。除了玩者使用的角色之外，其他角色則會由電腦控制，而且他們會聽從玩者的指揮而行動，因此玩者在操控自己的角色之餘，亦要因應四周的環境，作出準確無誤的判斷。此外，遊戲中登場的武器種類將會非常豐富，相信這是讀者所期望的要點之一。





以TEAM制敵



雖然這遊戲的背景故事還未清楚，但現在已公布的就是以下四人可以給玩者指揮的角色，每個角色除了各種不同的能力值之外，成為NPC的時候更可以進行基本行動的設定。在任務完成時，玩者都會得到一些用來提升能力值的點數，不但可以平均分給每個隊員，而且亦可集中提升一人的能力值。



ASH
CV：古谷徹



MELINDA
CV：三石琴乃



JAD
CV：玄田哲章



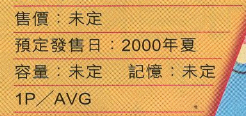
MAYA
CV：宮村優子



TEXT：NEMESIS-T00




鬼武者 信長登場！



PS2
製造商：CAPCOM
售價：未定
預定發售日：2000年夏
容量：未定　記憶：未定
1P／AVG


■ 這是PS版的畫面


■ 這位女忍者也會幫助主角左馬介

《鬼武者》由去年4月正式發表直至現在已差不多一年了，隨著PlayStation2的推出，相信它很快會有正式的發售日。原為PS作品的它，改為在PS2上推出後畫面質素當然大有改進；除此之外，今次負責劇本的人員是由製作《BIOHAZARD 2》的人員負責，所以不論畫面或故事也有極高的質素，絕對是這夏季值得期待的PS2作品之一。

■ 這是PS2版同一地點的畫面，質素大幅提高了

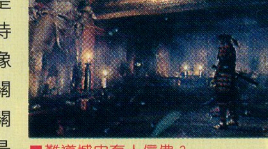
他是信長！？

上期刊登了數幅敵方角色的照片，相信各位必定會感到奇怪，即使織田信長如何厲害也不會使用怪物作部下吧（雖然《鬼武者》是戰國版《BIO》）！不過根據故事的設定這一點並不是不可能發生的，設定說他在連續的勝利下性格完全改變，他將人的性命視作玩具般玩弄，以這種兇殘的性格造出這種事絕對有可能。究竟信長發生了甚麼事呢？


■ 信長的樣子令人不寒而慄

謎題當然不可缺少

既然它是《BIO》系的遊戲，除了陰沉的氣氛和恐怖的敵人外，謎題亦是不可缺少部份。如果阻礙左馬介的只是敵人，這遊戲相信不會很難，所以城內會有不少機關等待著左馬介（幸好只是城內，如果像《BIO2》及《BIO3》般到處也有機關的話實在有點……）。解決這些機關的方法相信仍是根據某些線索去找尋關鍵道具，所以必須要留意周圍的環境，因通常會有不少線索。除此之外，城內亦會有不少武器或回復道具，故此必須要找到它們的位置。


■ 難道城中有人信佛？

■ 究竟應不應該進入地上的洞穴呢？

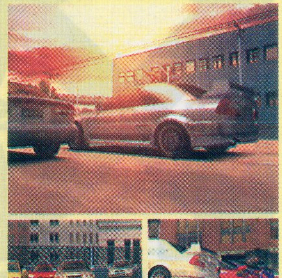
■ 寶箱（？）內會有甚麼好東西呢？

最強賽車遊戲延續篇！

TEXT：悟空

GRAN TURISMO™
THE REAL DRIVING SIMULATOR
2000



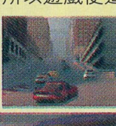


「GRAN TURISMO」這名字相信所有擁有PS的玩家都必會認識，遊戲由97年的《GRAN TURISMO》、99年的《GRAN TURISMO 2》，每一集由畫面到可玩性都有明顯的增加，以到了2000年PS2的推出，廠方亦發表會推出遊戲的第三集《GRAN TURISMO 2000》，究竟遊戲到這第三代會有甚麼改變和進化？現在就立刻為大家送上遊戲的第一手資料。

PS2
製造商：SCEI
售價：5800日圓　發售日：未定
容量：未定　記憶：未定
1~2P/MEM/RAC/DUAL SHOCK 2、NEGCON對應

借PS2的「強」

其實所有賽車遊戲的玩法都是一樣，都是玩者控制跑車在不同的跑道上進行比賽，不同的只是遊戲進行時的畫面能給與玩家何種感覺和樂趣，就如GT一樣，當初遊戲推出時大受玩家歡迎，原因是因為遊戲除了畫面能給與玩家超真實的速度感外，遊戲的各個系統都非常切合玩家的要求，所以遊戲便這麼成功，到了PS2，開發人員利用PS2的強勁機能造出比PS版質素更高的GT賽車，遊戲由光源到質感都是PS版望塵莫及，大家可以從圖片中看到遊戲中所有跑車都非常之真實，從其中一幅黃昏的圖片中可以看到遊戲因為PS2的機能而令到畫面質素大大提升，令玩家更能投入遊戲之中。


名車大列陣



遊戲除了系統和畫面是其賣點外，車種數量也是其一，記得在GT2時跑車的數目已多達四百輛以上，而且全都是以真實名貴的跑車，對於跑車有認識的玩家必會加添一份親切感。

打破記錄

在GT推出後兩年內，遊戲的總銷量達到一千萬隻，一千萬這個不是個少數目，感售出這個數字的遊戲真是少之又少，但GT就是這麼一隻遊戲，大家又試猜一下，究竟遊戲在推出後能否打破第一代的記錄？



TEXT BY MS

Sion, a man with no memory of his past
Within him lies strength and kindness, but also loneliness
He will encounter a girl, who named Dominique
These are the residents of DOG STREET

The Bouncer バウンサー™

多人格鬥遊戲？ The Bouncer

推出不少如《FINAL FANTASY》、《SaGa》等系列名作的SQUARE，決定參入PS 2後，其首次公佈的PS 2遊戲就是這隻《The Bouncer》，它在「東京GAME SHOW秋'99」中曾與大家見面，而且更有試玩，相信大家都很期待吧！

PS2
製造商：SQUARE
發售日：未定
售價：未定
容量：未定
ACT

是個怎麼樣的遊戲？

在GAME SHOW中它們展示過此遊戲的一段片段，明顯地顯出它是ACTION GAME，類型就點像業務機的《SPIKE OUT》，可作多人戰鬥，玩者選擇角色後在指定的地方中與四周來的敵人，以格鬥的形式進行戰鬥，由於可多人參與遊戲，所以其趣味性更大，當然也會有EVENT發生，所以背景均由REAL TIME來表示，即是在不同的時間；背景會有不同的變化。可是遊戲的完成度仍是未知數，在GAME SHOW中只能不斷讓玩者更變視點，在不同的角度觀看遊戲的進行，也頗為有趣。

似曾相識的人設？

大家有曾覺得遊戲中的人物似曾相識，當然！他們全部都是由曾為名作遊戲《FINAL FANTASY VII & VIII》的人物設計師；野村哲也作人設，所以連此遊戲的人物都有回他的風格，不知你又怎看？



TEXT BY MS

真正續作！！ ARMORED CORE 2

PS2
製造商：From Software
發售日：今夏發賣預定
售價：未定
容量：CD-ROM
STG

（註：畫面仍在開發中）

PS版的《ARMORED CORE》推出以來，一直受到各玩家好評，還推出了不少加強版本，現在、其續作終於在PS 2推出，除了遊戲畫面的質素提高外，還保持一往的作風，以自由選擇MISSION的制式來進行，當中更可以任由玩家改裝機體，將傭兵的生活完全帶給玩家。



SYSTEM

從現時所公佈的內容來看，遊戲暫時擁有六項指令選擇，分別是GARAGE、MISSION、ARENA、MAIL、SHOP和SYSTEM。當中的ARENA模式相信是最為注目的一項（即比試模式），在二人對戰時遊戲將會以上下分割畫面表示，玩者以自己組合出來的機體與其他玩者的機體作比拼，不單止可比較機體的性能的強弱，還可以戰術來分出勝負，不過能不能三人以上對戰，這就不得而知。

◆2P模式時畫面

知己知彼

在PS 2的《ARMORED CORE》，其畫面質素高就不在話下，連戰鬥時在畫面上所發生的一切，都能一一清楚地表現出來，真的不可讀賞一下。在戰鬥畫面中，除了會表示機體的位置、體力和視野外，更有速度計、通訊器、手持武器、各部位的狀況、攻擊角度、對方體力、高度計、機內體溫計等等，這樣更能讓玩者清楚現在狀況，真是正所謂「知己知彼 百戰百勝」。

◆戰鬥畫面

強勁機體由你創！



◆「ARMS」的部份會分為左右手兩項嗎？

◆「FCS」會是與武器相性有關嗎？

遊戲的最大賣點，就是玩者可以任意改裝自己的機體，無論你是喜歡重型機械或中量型機械的玩家，都能夠隨心所欲地組合。機體主要分為「HEAD」、「ARMS」、「LEG」、「CODE」、「ARM UNIT」和「FCS」六個部份，其中的「FCS」為新追加的元素，能不能使每個部條發揮最大的效用，就要看你如何組合，說不定可造一部如「GUNDAM」般的機體出來。

除此之外、玩者還可以在GARAGE裏自由改變機體的顏色和徽章，除了遊戲本身會有設定一些原創的徽章供選擇外，亦可以由自己設計一個全新的徽章，放在你心愛的機體上，畫個「白狼」徽章在自己的機體上作標記，你說正不正？



◆自由設計徽章

PS2 發售紀念特集

TEXT：悟空

実況ワールドサッカー2000

最強足球正式重現！



製造商：KONAMI
售價：開放價格
發售日：2000年春季
容量：未定
4P/SPT

實況 WORLD SOCCER 2000

由超任時代「實況足球」系列已是機迷心中的最強足球遊戲，隨後同廠的「WE系列」亦同樣成為玩家的至愛足球遊戲之一，然而在PS2發表後不久亦宣佈會開發PS2的實況足球，以PS2的機能相信到遊戲推出時必會給與玩家滿意的效果。

足球協會承認

因為得到遊戲協會JFA和JOC的承認，遊戲中所有日本球員全部都會以實名表示，就連實況球賽時都是一樣，在遊戲時聽到大家熟悉的球員名稱，玩家必會感到一份親切感，不過其他國家隊伍可能像以往一樣只會以近似的名稱出現。



新增元素

遊戲的畫面採用了一秒六十格的模式製造，令球員一傳一射的動作都變得更細膩，面上的特徵顯得更加清楚，亦因為PS2的強勁機能，就連球員也會因應比賽狀況而出現表情變化。除此之外遊戲所有日本球員都會以實名表示，包括小野伸二、中田英壽及名波浩等出色球員；而在遊戲中可以選擇的球隊數目接近100隊，差不多是《WE4》53隊的一倍，除了這些新增元素外遊戲亦加進了曾經在PS遊戲《實況PERFECT STRIKER》出現過的育成模式，從資料圖片中看到畫面和PS版沒有分別，不過相信廠方應該會加進一些新元素給玩家一個驚喜。



絕對期待

看過遊戲的簡單介紹後相信各位對遊戲的期望定會大大增加，而遊戲的發售日已由3月4日變成2000年春季，玩家只好再耐心多等一下，相信到遊戲確實推出之時必會令大家再次感受到實況足球的樂趣。

TEXT：MARKS

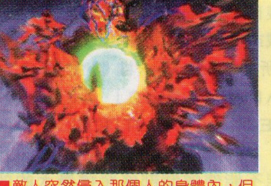
生物危機再次出現

製造商：SCE
發售日：未定
售價：未定
容量：未定　記憶：未定
AVG/1P/MEM

EXTERMINATION



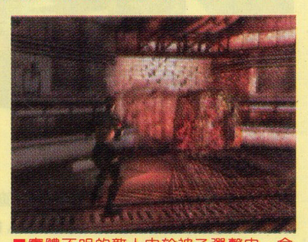
從圖片中所見，正描繪出敵人襲擊登場人物，雖然看起來的氣氛和其他同樣遊戲差不多，但其實進行這遊戲的時候將會有另一番感受，因為這遊戲將會突破遊戲機的限制，把遊戲中從來沒有的恐怖感表現出來，恐怖程度更可能是你、我都無法想像的。由於製作仍然屬於開始階段，所以暫時只可以從圖片中想像出那份恐怖。

■敵人突然侵入那個人的身體內，但襲擊他的敵人到底是……

由極寒之地開始

故事發生在極寒之地上一直崩潰的機密研究設施內。由於當中出現了不知明的生物，因而引發了異常事態。在不斷出現恐慌性的事件裏面，而開始了關附人類存亡的終極之戰，到底不明的生物由來是甚麼呢？



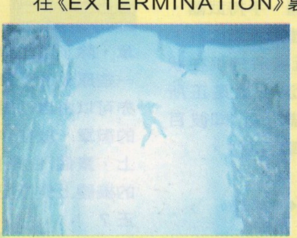
■實體不明的敵人由於被子彈擊中，令碎片四散

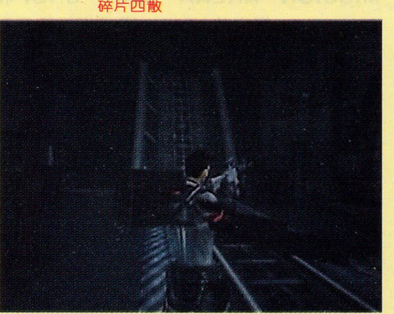
決戰開始

在《EXTERMINATION》裏，基本的操控就好像《TOMB RAIDER》那樣有攀爬、射擊等動作，而畫面顯示亦同和《TR》差不多。進行遊戲的時候，將會因為EVENT的發生出現不同玩法的迷你遊戲，就好像圖中主角在懸崖壁上避開掉下來的雪堆。



■向著主角攻擊的謎之生物，究竟從何而來





實況POWERFUL職業野球7

改用全多邊形的最新作

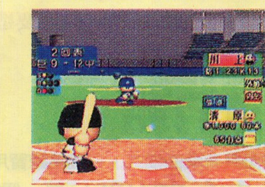
PS2
製造商：KONAMI
售價：未定
預定發售日：今春
容量：未定　記憶：未定
SPT／MEM

著名的棒球遊戲《實況POWERFUL職業野球》系列，最新作品將會在PS2登場。除了畫面和流暢度會有所強化外，名字更因為在最被玩者期待「主流機種」推出而定為《實況POWERFUL職業野球7》(之前數集PS版是《98開幕版》及《99開幕版》等等，只有N64才用《6》等名字)。加上之前數集也有不俗水準，絕對值得期待。

畫面的改變

雖然這裡真正屬於PS2版的圖片只有一張，但其實已有不少改變。部份玩開這系列的讀者應該會發覺之前數集的人物並不是全部以多邊形製作的，來到PS2當然可以改用多邊形製作；同時因為PS2機能，所以連場景也可改用多邊形製作，遊戲亦會準備多個不同角度的視點隨時切換。當然，後者其實在PS版的《實況POWERFUL職業野球'99開幕版》已出現，但以PS2的機能，畫面質素絕對會比PS版更精細。

成功模式做職業棒球員！



最近數集《實況POWERFUL職業野球》也有名叫SUCCESS MODE的育成模式，而且玩者的身份可說逐漸提高了(高校→大學→社會人，可說是業餘棒球員)，那麼今集又會用甚麼身份呢？答案是職業棒球員！基本系統仍會是和之前一樣是在3年之內培育選手(即玩者)，裡面仍會有大量EVENT等待著各位。除此之外，矢部及豬狩兄弟等大家熟悉的球員也會登場。

回顧《實況》系列(由PS版開始)



■《實況POWERFUL職業野球'98開幕版》(PS)

PS首隻《實況POWERFUL職業野球》是94年12月的《實況POWERFUL職業野球'95》，之後每過一年便會推出新版本(而年末球季結束時則會推出擁有那一年全部資料的《決定版》)。除了最近的《99》以外，全部作品的畫面都是和超任版一樣是2D畫面。而在這段期間，N64的《4》開始在畫面和操作方面也大幅進化了。可能因此PS的《99開幕版》則由負責製作N64版《實況POWERFUL職業野球6》的開發人員製造，故此改良點和《6》非常接近，同樣開始用多邊形製作(不過不是全部也是多邊形)。



■《實況POWERFUL職業野球'99開幕版》(PS)

■《實況POWERFUL職業野球6》(N64)

TEXT：MARKS

GUNGRIFFON BLAZE

機械人戰爭一觸即發

PS2
製造商：GAME ARTS
發售日：預定今夏
售價：未定
容量：未定　記憶：未定
STG/MEM



自從《GUNGRIFFON THE Eurasian Conflict》在1996年於SATURN上推出之後，這系列便一直深受玩者的歡迎，同時亦成為了GAME ARTS的名作之一。今次利用了PS2的強勁機能，加上長期培育出來的3D的技術，從而令《GUNGRIFFON》的世界變得更大更廣，而且玩者在戰場中戰鬥時感到無比真實。



《GUNGRIFFON BLAZE》漂亮的真實畫面中表演出現在還未出來過的高戰鬥臨場感。尤其是火、煙以及開槍的火花等兵器的效果映像，而且利用了PS2的光源系統產生的光與影的效果，再加上流動的雲霧，可能會令到各位產生自己在廣闊戰鬥的錯覺。

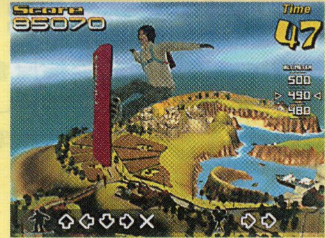


這遊戲的特點之一就是機械人在戰鬥上蹤橫的速度感。雖然遊戲畫面的質素提高了，但絕對不會因此而減少射擊遊戲在操控上要求快速反應所帶來的有趣地方，而且《GUNGRIFFON BLAZE》更會依據玩者的要求令操作得到簡單化。另一方面，這遊戲當然亦不會忘記破壞就是射擊快感，而進行遊戲時無論敵人機體、建築物以及地形等等全部都可以破壞，不過擊中表現與遠距離狙擊等將可以得到射擊的原始爽快感。

TEXT：悟空

SKY SURFER 在一望無際的天空中起舞

背着降落傘、腳踏滑雪板，在空中做出多種高難度的動作，就是《SKY SURFER》的遊戲特色，不過擁有PS的玩家都知道以PS的機能是不可以造出一個美麗的天空，但現在有了PS2，以她的機能要造出一個美絕的天空絕對不是難事，相信這隻《SKY SURFER》必能給玩家一個驚喜。



製造商：IDEA FACTORY
售價：未定
發售日：4月暫定
容量：未定　記憶：未定
1P/SPT

在空中自由飛舞

遊戲是以跳降落傘為主題，玩者可以在遊戲角色跳下飛機到打開降落傘這段時間內做出各種美妙的花式，當然除了表演花式外也要遵守跳降傘的規則，跳降傘的規則是要玩者跳下打開降落傘後要控制角色停在指定位置上，如最後不能落在指定地點不論之前做出多少花式都是不行的；而在跳下的時間內角色每做出一個動作在畫面左上方的分數計就會增加一定的分數，只要在花式和控制兩方面都做得到的話便可稱為一個完美的跳降傘。



模式介紹

遊戲共有兩個模式，一個是練習用的「ÉgÉáÉjÉìÉOÉÇÅ[Éh」，另一個就是「É_ÉCÉuÉÇÅ[Éh」，第一個的玩法不用多說，玩家可以在這裏利用巨型風扇進行各款花式練習，而「É_ÉCÉuÉÇÅ[Éh」可以說是主模式，進行跳降落傘的模式就是這個，進入後便可以玩到遊戲的真髓。



這是？！

大家可以從圖片中看到，在畫面下方出現了一些指令，相信這些指令就是令角色做出各種花式的指令，除了花式指令外在圖片中也看到一些有攝影機圖像的指令，筆者估計這應該是令拍攝角色的鏡頭變更的指令。

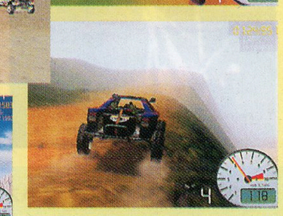


TEXT：IKI

WILD WILD RACING 超絕真實的RACING GAME！！

對於一眾RAC GAME的支持者來說，也許PS2中最令閣下留下深刻印象的作品，是《RIDGE RACER V》或《GT 2000》罷！然而，只要看過以下這個賽車作品《WILD WILD RACING》的介紹，也許閣下也會對這個賽車作品留下深刻印象。





製造商：IMAGINEER
發售日：2000年春
售價：未定　記憶：未定
容量：CD-ROM
RAC

遊戲流程

本作的另一特色，可說是當中的3種遊戲模式，包括了「CHAMPIONSHIP MODE」、「TIME ATTACK MODE」及「QUICK RACE MODE」。其中又以「CHAMPIONSHIP MODE」為主，玩者須不停贏得賽事，務求令自己在排名級別中不斷提昇。在每場賽事完成後，玩者便進入「ADVANTAGE STAGE」，其中由3種「CHALLENGE」構成，包括要搜集四散各處文字的「QUEST CHALLENGE」、考驗各種技術的「SKILL CHALLENGE」、以及考驗各種特技（如特技飛車）的「STUNT CHALLENGE」。



遊戲特色

本作最大的特色，可說是賽道的環境全部也是經過正確的物理計，簡單點來說，如下雨天時，路面上會出現輕微的變化，由於這遊戲是以單程形式比賽，故在賽事進行途中會隨時出現各種天氣變化，例如突然瀉下傾盤大雨，甚至下雪，單從公佈畫面看來，已可知此作的畫面可把PS2處理多邊形的能力表達出來。

TEXT BY MS

GRADIUS III AND IV 復活の神話

昔日名作 捲土重來

製造商：KONAMI
發售日：2000年春
售價：未定
容量：CD-ROM
STG

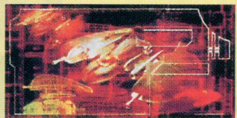
自從PS推出《GRADIUS外傳》後，一直沒有新一集的推出，等了又等，終於等到這個「復活的神話」。自第一集推出以來，一直以嶄新的POWER UP系統、以及超高難度吸引玩家，今次一次過移植III和IV到PS 2上，相信更加能夠吸引玩家。

GRADIUS III & IV 復活之神話

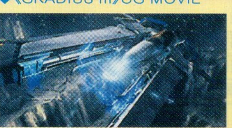
（註：畫面為開發中的畫面）

原創要素

不知大家還記得SFC版的《GRADIUS III》呢？人面像、水泡、細胞等等版面絕對不叫人陌生，而PS 2版的《GRADIUS III》，除了完成移植之外，更會追加原創要素在遊戲上，那就是其超美麗的CG MOVIE，這麼迫力的MOVIE，絕對能打動玩家去玩它。至於《IV》就是在99年業務機中的最新作品，亦即是首次被移植在家用機之作，當然也不少得其特別的CG MOVIE。



◆《GRADIUS III》CG MOVIE



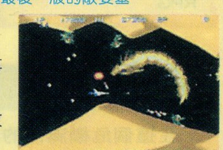
◆《GRADIUS IV》CG MOVIE

《GRADIUS III~從傳說神話開始~》

在無窮無盡的宇宙陰暗處，存在有一個不知有幾重空間阻隔的暗黑銀河，在這個未知的領域中產生一位謎之破壞神，它已蠢蠢欲動‧‧‧

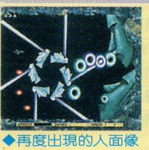
充滿野心的黑暗軍團「柏古狄尼亞」，為了達成一己的野心，以壓倒性的軍事力量侵佔GRADIUS附近的惑星，雖然GRADIUS星以強力的防衛陣容來抵抗，可是敵方的一記「DARK‧FORCE」，打破其強大的防衛陣容，GRADIUS連邦政府只好再一次將所有寄託放在兩部GRADIUS戰機上‧‧‧

◆最後一版的敵要塞



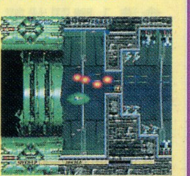
◆第一版的沙漠世界

《GRADIUS IV~復活》



◆再度出現的人面像

隨着時間的流逝，人類對上次戰爭中的記憶逐漸消失，甚至將「柏古狄尼亞」的名字忘記，他們只顧着全力令GRADIUS星復原。可是，在這個和平的時代中，惡夢再次來訪‧‧‧面對着突如其來的敵人，被他們的壓倒性力量迫使GRADIUS防衛軍完全降服；就在這個時候，在GRADIUS星的上空，突然出現部白色的機體‧‧‧



◆這是敵要塞嗎？

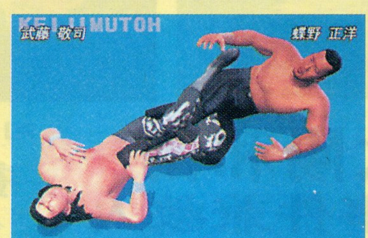
TEXT：悟空

ALL STAR PRO-WRESTLING

製造商：SQUARE
售價：未定
發售日：2000年暫定
容量：未定　記憶：未定
1~2P/MEM/SPT

四方廠的首隻摔角遊戲

一向以太空戰士為主要遊戲的SQUARE，除了公佈會在PS2上推出FF系列的遊戲外，更公佈了一隻以日本職業摔角為主題的摔角遊戲，究竟一向以PRG和CG畫面出名的SQUARE，今次的摔角遊戲會否給玩家甚麼驚喜？



人氣之摔角手

在遊戲中所有出現的摔角手都會以現在日本摔角界的真實名稱表示，如武藤敬司、天山廣吉等有名選手，令對日本摔角界有認識的朋友增加不少投入感，另外相信遊戲可能會出現一些不屬於日本界的摔角手，不過對日本摔角沒興趣的朋友也沒關係，因為遊戲是以機能強勁的PS2製作，單是這已經是一個叫玩家必玩的理由。



「痛」的衝擊

遊戲中選手的肌肉動態及多種面部表情都一一表現出來，下圖是其中一名選手正用手拉扯對手的頭髮，被拉頭髮的那位選手表現出痛苦的表情，給玩家的感覺是真的很痛。另外數幅圖片是選手蝶野正洋正在使出一式倒頭樁，從圖片中可以看出整個動作都因為用PS2的機能，以一秒六十格製作而顯得非常流暢，一氣呵成地由熊抱開始到將對手摔倒，都給人一種這一擊很痛的感覺，明顯廠方在這處是下了一番心思去製作。



戰鬥場館

給選手去比賽的場館製作得非常仔細，由四周的觀眾席到場館天花都能完全表現，場館四周的擺設跟真正差不多，可謂依足實物製造，相信玩家在這個十足的館中進行遊戲必有一番「作為」。

TEXT BY隨風



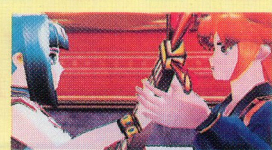


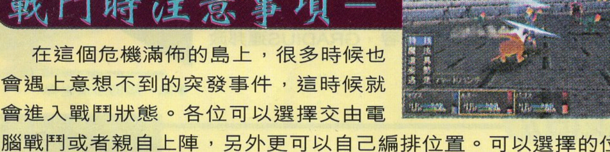
PS2
發售商：KONAMI
發售日：預定夏季
售價：未定
容量：未定
RPG

是婚禮招待券還是死亡招待券？

一切由婚禮開始—

主角馬維斯（マウス）是一位流浪者，喜歡帶著樂曲在各地演奏。某天他接到一張請帖，要求他到「永遠夏之島」為羅慧依（ロレイコ）小姐的婚禮演奏。可是當馬維斯到達島上，看到羅慧依小姐後覺得很奇怪，因為新娘子不但沒有半點歡悅的感覺，而且表情更顯得十分陰沉，到底這婚禮背後，是不是隱藏著什麼呢？





戰鬥時注意事項—

在這個危機滿佈的島上，很多時候也會遇上意想不到的突發事件，這時候就會進入戰鬥狀態。各位可以選擇交由電腦戰鬥或者親自上陣，另外更可以自己編排位置。可以選擇的位置有內圍及外圍，當選擇內圍的時候，玩者成功逃走的機會就會大減，不過如果使用魔法的話就方便多了。反之選擇外圍的話，逃走會變得容易多了，可惜用魔法卻不太方便，因為可使用範圍會減少。各位可以因應對手而決定位置。

戰鬥系統亦需注意—

每次戰鬥的時候每有都會有十點的攻擊力，不同的攻擊需要使用的點數都不同。例如使用小魔法只需用1點，可是用超大形魔法的話可能一次過就把點數用清。而攻擊的項目亦有幾種供大家選擇，現在就來介紹一下吧！

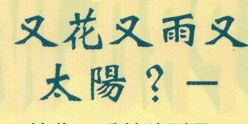


特技	就是用現在所裝備的武器來作直接攻擊嘛！
魔法	一共有13種的魔法可以使用，基本上分為「全體攻擊」、「個人攻擊」及「回復魔法」，當然每種魔法都會有其使用的範圍啦！
道具	就是使用道具嘛！而道具是所有人都可以使用的。
姿勢	可以選擇「攻擊型」及「防禦型」，選擇「攻擊形」的話就會攻擊力加強兩倍而防禦力減半，反之「防禦型」就是防禦力加強。
逃走	這個不用講解了吧‥

畫面為開發中畫面

TEXT BY隨風

flower, sun, and rain 「花と太陽と雨と」



PS2
發售商：ASCLL
發售日：預定冬季
售價：未定
容量：未定
AVG/MEM

花和太陽和雨
調查事件兼救人

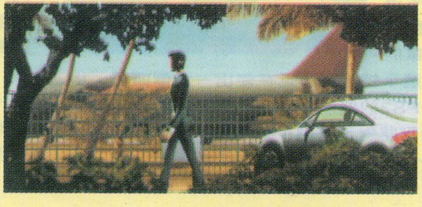
又花又雨又太陽？—

這隻一看就猜到是AVG的遊戲，是[事件]的續集。前作的受歡迎程度不俗，不知今集又能不能有好表現呢？另外，有關遊戲名字方面亦出現一些小插曲。遊戲製作者順田剛一先生開玩笑的說道「本來是以『花和太陽』來命名，不過跟朋友聊天時得知有一首歌叫做『花和太陽和雨』，聽後便決定用這名字了！」



背後的故事—

《花和太陽和雨》的主角斯米奧（スミオ）是一個以搜屋為生的人，他一直居住在一個叫做「南國之島」的地方。可是很不幸地，正當他打算回到日本之際，被捲入一件奇怪的事情中。過了一天後，斯米奧覺得四周總是怪怪的，懷疑跟之前的事件有關，於是使留下咋出調查。可是他並不知道，南國的太陽已經前西邊的地平線消失了‥‥



畫面先睹為快—

今集一樣是以2D及3D來表達人物及對話，這種方法由上集起已經開始使用。這種特別的表達方法能不能為遊戲爭到一點分數呢？而遊戲中的CG數量相信亦會不少，因為就連對話中人物也會以CG來出現，再加上PS2的畫面，喜歡美麗圖畫的玩者不要錯過！

遊戲行進講解—

遊戲的行進是一天一天地過去，每一天各位都可以外出找尋線索及與其他人聊天，當這天結束後就回部屋睡覺。另外亦會出現很多不同的道具及其他角色，他們有可以是解開疑問的重點。基本上把所有線索找出及把謎題解開就為爆機，而有點十分有趣，就是某上角色也會出現在今作上。

撰文者：山寺良牙

© GAME ARTS

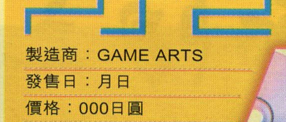
SILPHEED



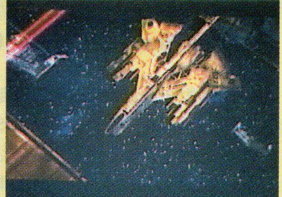
MEGA-CD上的立體射擊遊戲名作——《SILPHEED》，相信有不少SEGA迷仍懷念著這個作品吧！（事實上這遊戲最早版本是PC-9801時代）而到了現在，這個著名遊戲將會在PlayStation2上再度展開她的雄風，而現在就畫面所見的，就是原遊戲開場的一幕，無論音樂的臨場感，畫面的震憾性和逼力感，均比MEGA-CD版時大幅增強，好像在看太空戰鬥科幻片般，相信在遊戲正式出場時，其射擊遊戲的壓逼感將會更加逼真。







製造商：GAME ARTS
發售日：月日
價格：000日圓
STG／DUEL SHOCK



TEXT BY MS



PS 2首隻超大作RPG？ FINAL FANTASY X

© 1999 SQUARE

超人氣RPG《FINAL FANTASY》系列（以下簡稱FF），相信到現在有不少玩家都認識，推出了八集的它，雖然其續作《IX》還未推出，但是《X》已經証實在PS 2上推出，究竟這隻令人震撼的遊戲，在PS 2上會是怎樣？

PS2
製造商：SQUARE
發售日：2001年夏
售價：未定
容量：未定
RPG

與網絡連動？

在《SQUARE MILLENNIUM》中，坂口博信一次過公佈三集《FF》新作，其中的《FF X》就是首隻與INTERNET連動的遊戲，雖然遊戲本身是不會對應NETWORK，但是其攻略DATA則會對應，即是說想快別人一步看攻略，就要上網去，例如是現在的迷宮地圖、ITEM位置、Monster的種類等等。



超美麗畫面？

在會場上所公佈的《FF X》，只有PLAYER在草原上走動，並沒有戰鬥的畫面，不過以PS 2的強大機能，相信其角色的表情表達，甚至是每一個動作都很像真，我們要拭目以待吧！

（註：圖為FINAL FANTASY VIII）

フレースヴェルグ HRËSVELGR
未來賽車的發展

© GUST CO.,LTD.2000

這個遊戲的世界舞台是2040年的近未來。玩者將會扮演使用戰鬥機在GRAN PRIX出場的駕駛員，與其他競爭者在空中爭取WORLD CHAMPION的冠軍寶座。「HRESVELGR」的特點就是採用了有別於現時賽車遊戲的戰鬥機操作，在空中自由自在地飛行。當中不但可以安全地在上空飛行，亦可以貼著地低飛。在比賽中的戰果將會由成為駕駛員的玩者決定。戰鬥機的動力全都會由POWER BAND提供，而能否靈活地運用就是比賽成敗的關鍵。





PS2
製造商：GUST
發售日：5月25日
售價：未定
容量：未定　記憶：未定
RAC/1P/MEM

POWER BAND



在《HRESVELGR》中，稱為「POWER BAND」的就是提供各部機體能量的特殊系統。遊戲中將會登場的所有機體當遠離POWER BAND的時候，便會令機體的速度減低，最後甚至陷入不能飛起的狀態。雖然必須要經過POWER BAND，但由於賽道之中卻會有不同的捷徑存在，因此比賽時會出現不同比賽路綫。POWER BAND會有一個特點，當機體離開POWER BAND越遠，所供給的能量就會越低，不過機體得到能量越多，會令速度越快。



天然賽道

由於賽道是設置於空中，所以能夠得到豐富變化而獨特的賽道。賽道之中會準備了狹谷等天然景象，以及已倒塌的大廈各種變化。飛行中的機體會因為高速移動，令風的影響要素同樣會出現在遊戲裏。比賽時，不但需要高超的駕駛技術，而且以冷靜的判斷力來分辨路前的情況亦同樣重要。





PS2 發售紀念特集

TEXT：MARKS

鄭問之三國誌

チェンウェンのさんごくし

劉備能否再次三分天下



PS2
製造商：GAME ARTS
發售日：預定6月
售價：未定
容量：未定　記憶：未定
SLG/MEM

由鄭問先生負責三國誌人設的《鄭問三國誌》繼Dreamcast後，GAME ARTS更與CAPCOM合作把這個大作推出在PlayStation 2上，而今次PlayStation 2版更比DC版有個較明確的發售日期。在這遊戲中，玩者將需要選擇一位將可統一天下的君主，跟著就是招兵買馬，整理國事，最後利用強大的兵力將鄰近的敵國一一殲滅，成為中原版圖上的真命天子。由於當中的人物會由鄭問先生以水墨畫的風格繪製，因此相信這遊戲將會帶給大家另一番三國誌的味道。

TEXT：悟空

MAXIMO



PS2
製造商：CAPCOM
售價：未定
發售日：未定
容量：未定
1P/ACT

近年以一系列BIOHAZARD遊戲而大紅的CAPCOM，除了已發表會有BIO的最新作和新一輯立體街霸外，還會有另一隻PS2的遊戲，不過這不是CAPCOM過往曾經推出過任何一隻街機或家用機的移植版，而是一隻全新的原創遊戲，現時為止廠方只是公佈了數個角色的造型和遊戲故事，故事大概是說在遊戲的世界中有一個無惡不作的魔王，他將公主更生擁有的神奇力量取去，繼而令世界各地都出現各種魔物襲擊人類，這在這時手持大劍的主角便擔起拯救世界的使命去將打倒，誓要將魔王打倒，總之就是一隻英雄拯救世界之類的勇者或冒險遊戲。

TEXT：福田



BE ON EDGE(暫稱)

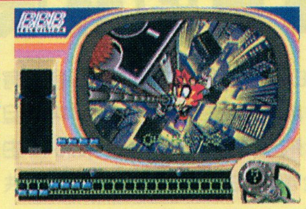
SCE新節拍遊戲，今次又玩卡通片？



*以上畫面均為開發中版本

PS2
製造商：SCE
售價：未定
發售日：2000年夏季預定
媒體：未定　記憶：未定
ETC／1人／MEM

作為第一生產商，SCE的製作軟件政策出奇地和一般軟件商有點分別，除了平時大家會很容易遇到的動作或冒險類型外，它會很寬容地大膽投資到其他較冷門或前人未敢想像到的新式遊戲，例如《IQ》、《Xai》、《PARAPPA THE RAPPER》和《STOLEN SONG》等，而今次所要介紹的便是它在PlayStation Festival 2000首度披露的節拍遊戲《BE ON EDGE》(暫稱)。



系統同PARAPPA有乜唔同？

由於目前開發中版本的完成度估計只有50%，故此實際上其系統可能會和販賣時版本有所出入。在玩者眼前的是一段一段播放中的MV片段，特別之處是片中主角並非甚麼著名歌手而是有趣生動的動畫人物，玩者在以8拍作為小節單位的每個音節中自由輸入1至4格的方格組群，意思即是造成1至4拍的敲擊節奏，還是絕對不能超越8拍的規限，否則便會當作失敗，例如「1313」或「1124」都是合符規則的輸入。當完成一段音樂後玩者就要應付下一個段落，當然音樂與動畫都會有所變更，至於遊戲的最終目的便是在限定時間內通過全部音節。

TEXT：小璘

波洛古羅斯物語III(暫稱)

王子再來冒險

PS2
製造商：SCEI
發售日：預定冬季發售
售價：未定　記憶：未定
RPG／MEM／對應ANALOG CONTROLLER

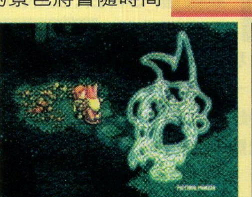
剛於最近推出的著名RPG遊戲《波洛古羅斯物語II》，已決定此作的續集《波洛古羅斯物語III》將會於今年冬季在PS2內與各位見面。由於遊戲搬上PS2上，因此當中除了故事會與前作同樣精彩外，以PS2的質素一定會令遊戲畫面更加豐富美麗；另外，遊戲會以REAL TIME形式進行，當中的景色將會隨時間而改變，喜歡此作的朋友就萬勿錯過了。

*部份為《波洛古羅斯物語II》圖片

非一般的童畫故事



在遊戲故事方面，雖然有關方面還未正式公報過詳情，不過肯定的是主角仍會是以波洛古羅斯國王子皮亞多洛擔任，相信他又會為國家、甚至是世界的事而到處冒險。至於在上集中曾與皮亞多洛王子約定永遠都在一起的娜露茜亞，在本作中仍會登場，可是這位小魔女與王子感情在上集中還未真正明確表示，那麼在這次又會進展成怎樣呢？真的令各位非常期待啊！



■皮亞多洛王子和娜露茜亞

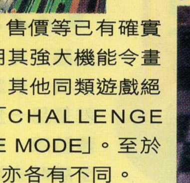
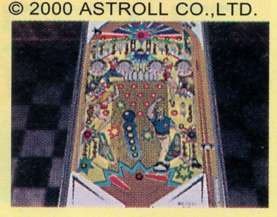
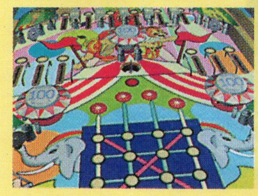


■上集的角色又會否登場呢？

TEXT：NEMESIS-T00

AMERICAN ARCADE

絕對逼真的彈珠機遊戲

製造商：ASTROLL
預定售價：5800日圓
預定發售日：4月
容量：CD-ROM　記憶：未定
TAB／MEM

上期已介紹過這遊戲，但最近它的發售日由3月延至4月，幸好容量、售價等已有確實的資料，相信不會再度延期。彈珠機本來沒有甚麼特別，但這PS2會利用其強大機能令畫面質素非常之高，而彈珠及彈珠機的舉動亦會比其他同類型遊戲更逼真，其他同類遊戲絕對不能與它相比。暫時已知的模式仍只有順序挑戰每一台彈珠機的「CHALLENGE MODE」及自由挑戰已在「CHALLENGE MODE」完成的彈珠機的「FREE MODE」。至於彈珠機方面，暫時仍未知確實的數目，它們的設計各有特色，處理方法亦各有不同。

TEXT：悟空

真·三國無雙

製造商：IDEA FACTORY
售價：未定
發售日：2000年春季
容量：未定
2P/FIG

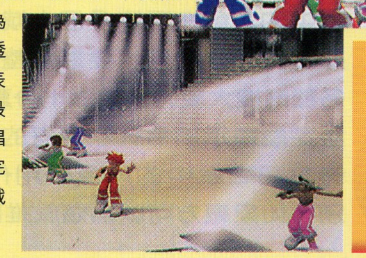
在PS推出時得到好評的立體格鬥遊戲《三國無雙》，玩家在遊戲中可以使用三國歷史中多個英雄人物進行一對一的戰鬥，可使用的人物更多達十人以上，而隨後在PlayStation2公佈後不久廠商便宣佈將會推出其續集，名稱定為《真．三國無雙》，但一直也沒有任何圖片向外界公佈過，所有人也認為與PS版一樣同是一對一的對戰格鬥遊戲，不過到了近日廠方終於公佈了遊戲資料，玩法不是前作的對戰格鬥，從所得的資料中估計玩法會改為像那隻可三人同時進行的橫向動作遊戲《三國演義》，不過畫面當然是會立體顯示，但遊戲人數暫時未知，不知可不可以像街機那樣三人或四人一起進行遊戲？

TEXT：MARKS

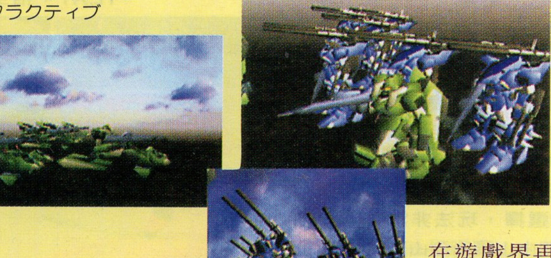
UNiSON

成為另一隊SPEED

推出《MONSTER FARM》系列、《DEAD OR ALIVE》系列而得到讀者認識的TECMO將會推出一個以日本藝能界為題材的ACTION遊戲。玩者會成為藝能女組合的其中一位成員，需要方透過與其他成員交流，以及各項演出的表現，令自己組合的人氣度得以上昇，最後在DOME級的會場中進行大型演唱會。在PlayStation 2的機能驅使下，完全將演唱會的氣氛表現出來。雖然遊戲系統和玩法等核心部份還未清楚，但這亦是值得期待的作品之一。



製造商：TECMO
發售日：預定今夏
售價：未定
容量：未定　記憶：未定
SLG/1P/MEM



TEXT：悟空

機甲世紀G BREAKER

製造商：SUNRISE
售價：未定日圓
發售日：夏季發售暫定
容量：未定　記憶：未定
1P/SLG/

著名機械人動畫公司SUNRISE，近日在遊戲界再次有新作宣佈推出，今次的遊戲是屬於PS2的作品，名稱是「機甲世紀G BREAKER」，屬於SLG類型遊戲，今次遊戲的戰鬥不再是一對一的機械人戰鬥，而是多部機械人同時進行戰鬥，不只這樣，最重要的就是那個機械人製作班底，其中有人所共知的「高達之父」大河原邦男、「超時空要塞」的河森正治和「聖戰士登霸」的宮武一貴等著名人物，不過從現在手上的圖片中暫時看不見有當代名機械人的影蹤，但是有這班機械設定人物存在的話，遊戲會出現歷代有名的機械人也不足為奇。

TEXT：悟空

EXビリヤード
EX桌球



《EX桌球》是隻玩法比較特別的桌球遊戲，她的玩法與一般的桌球遊戲不同，遊戲本身除了有大家都熟悉的長方形桌球枱外，更增加了一些外型古怪的桌球枱，不過這種枱卻完全找不到一個球洞，相信必有其他特別的玩法，另外遊戲除了可以打桌球外，在桌球枱附近放有數台60到70年代的波子機，玩家除了可以打桌球外也可以試玩這些波子機，其實這些波子機就是另一隻PS2的遊戲《AMERICAN ARCADE》，不過這只是該遊戲的體驗版，假若玩家對這遊戲真的有興趣的話，便要等待遊戲正式推出完全版時去選購。

PS2
製造商：TAKARA
售價：5800日圓
發售日：3月16日
容量：未定
2P/TAB

TEXT：NEMESIS-T00



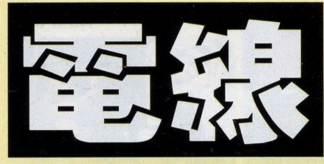
將榮冠給你 往甲子園的道路
又一隻PS2棒球遊戲

PS2
製造商：ARTDINK
售價：未定
發售日：2000年夏
容量：媒體未定
SLG／MEM

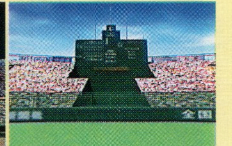


除了KONAMI和SQUARE外，原來還有另一間廠商會在推出PS2的棒球遊戲，這遊戲便是《將榮冠給你》系列的最新作──《將榮冠給你　往甲子園的道路》了。這遊戲分別在1990、1991、1993、1999這四年推出新作，亦頗受歡迎；來到2000年，廠商在機能強勁的新主機PS2推出，相信表現會比之前任何一集更佳。

暫時這遊戲資料非常有限，已公開的畫面只有一個以全多邊形製成的棒球場。可能由於遊戲在開發初段，所以仍有少許不足之處例如觀眾和部份同類型遊戲只是一大塊多邊形，不過表現已算十分不足。而這遊戲可以肯定仍是育成高校(高中)棒球部，系統及模式雖然仍未有資料，但相信它會像KONAMI的《實況POWERFUL職業野球7》般，將之前作品也有的系統或模式保留甚至加以改良。絕對值得期待！



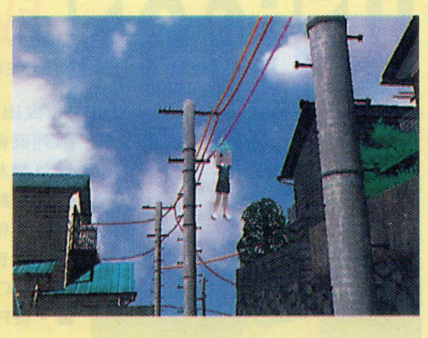




TEXT：悟空

電線

《電線》是一隻題材非常新鮮的遊戲，遊戲是以電線滑行作主題，電線這東西大家每天都必會看得到，廠方那些在任何地方都可以看到的電線作遊戲主題，必定十分有趣，遊戲的玩法是要玩家控制遊戲中的角色在環繞多個大城市的電線上利用一種特殊道具四處滑行，要環繞整個城市的話相信在顯示各種高樓大廈時一定會十分真實，相信以PS2的機能必定能顯示出令玩家驚訝的畫面，但筆者看到遊戲時發現遊戲中的角色使用作滑行電線的道具很特別，如果廠方可以為遊戲推出一款專用控制器的話，相信遊戲必定會更受玩家歡迎。

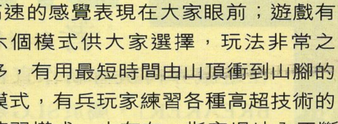


PS2
製造商：SCE
售價：未定
發售日：今年秋季
容量：未定　記憶：未定
1P/ACT

TEXT：悟空



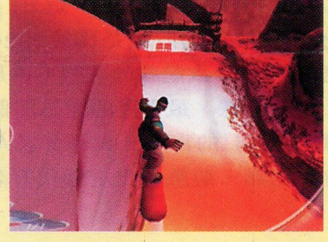
SNOW BOARD SUPER CROSS



一隻用滑雪板在雪道上高速滑行的滑雪遊戲，這類遊戲雖然在PS上已經有其他廠商推出過，但礙於機能關係都不能將遊戲很多感覺得不是太好，而今次遊戲因為使用的是PS2，利用主機的機能便可將那種絕對高速的感覺表現在大家眼前；遊戲有六個模式供大家選擇，玩法非常之多，有用最短時間由山頂衝到山腳的模式，有兵玩家練習各種高超技術的練習模式，也有在一指定場地內不斷做出各種花式取得高分數的模式，另外也有可以讓兩個玩家同時進行比賽的雙打模式，在雙打時遊戲會以上下分割畫面顯示。現時所知遊戲共有四名角色可以選擇，每位角色的體形都有不同，相信他們每人都會有不同的特殊技能。遊戲者暫定今年春季發售。



PS2
製造商：EA SPORT
售價：6800日圓
發售日：春季發售暫定
容量：CD-ROM　記憶：未定
2P/RAC/



PS2發售紀念特集

PS 2其餘將會發售遊戲總覽

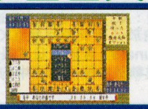
L'Arc~en~Ciel（名稱未定）



製造商：SME　發售日：未定　類型：ETC　售價：未定

目前人氣爆燈的搖滚樂隊，雖然宣布會替PS 2推出首隻音樂類專用遊戲，可是到現在為止遊戲內容是甚麼也不知道，估計可能是資料集之類的東西。

永世名人 IV



製造商：KONAMI　發售日：4月13日　類型：TAB　售價：公開價格

將最新棋法收錄在碟內的《永世》系列最新章，其豐富的內容如大量預設的步法資料和電腦充滿變化的奕棋方式等，只要你喜歡下棋即使玩過以往的集數也不會感到沉悶。

TUNING CAR RACE GAME（暫稱）

Now Printing

製造商：MDO　發售日：2000年秋季預定　類型：RAC　售價：5800日圓

若説到MDO大家可能會感到陌生，原因它以往是未曾在PS、SS或DC上推出過遊戲的；據知這遊戲是以調教跑車以在賽道上和對手競賽作目標，不過到底是GT賽事還是拉力賽則仍未清楚。

ANGELIQUE TOROWA



製造商：KOEI　發售日：2000年秋季預定　類型：SLG　售價：未定

以少女漫畫筆觸下的美少年作為招徠的著名SLG系列，這次較特別之處是開發平台突然搬到PS 2去，到底會否因而對遊戲性產生改動呢？(圖為PS版《ANGELIQUE天空之鎮魂歌》)

新 COOL BOARDERS（暫稱）



製造商：UEP SYSTEM　發售日：未定　類型：SPT　售價：未定

不講各位可能不知，UEP原是令業界掀起滑雪板遊戲的始祖，想當年初代《COOL BOARDERS》一出瞬即引起哄動，銷量口碑同樣得到好評。它既然能夠替DC推出《COOL BOARDERS BURRRN》，當然不會少了PS 2的份兒啦。(圖為PS版《COOL BOARDERS 4》)

STAR OCEAN 3（暫稱）



製造商：ENIX　發售日：未定　類型：RPG　售價：未定

由以細緻慎密見稱的TRI-ACE所製作之《STAR OCEAN》，縱使兩集是在不同的機種上推出都獲得很好的評價，而繼剛公布的GBC版後不知道PS 2的《SO》究竟有甚麼賣點？今次又會找哪名漫畫家來擔任人設？(圖為PS版《STAR OCEAN SECOND STORY》)

FX PILOT

Now Printing

製造商：LOCUS　發售日：未定　類型：STG　售價：未定

LOCUS是一間以製作遊戲攻略本為主的公司，所以大家可能會對它有點陌生。由於目前對此作的資料實屬有限，只能估計它大概是一隻以近未來作為背景的立體射擊作品。

MAGICAL SPORT 2000 甲子園



製造商：魔法　發售日：2000年7月預定　類型：SPT　售價：未定

魔法的其中一款較廣為人知的作品系列，便是跨越幾個平台的棒球遊戲《甲子園》了，而廠方亦開宗明義説明今次和以往最大的分別是在於畫面方面，換句話説可算是PS版的強化版本，不過實際改動則有待進一步報道。

EXOTICA（暫稱）

Now Printing

製造商：ENIX　發售日：未定　類型：RPG　售價：未定

ENIX除了《DQ》、《SO》和最近的《VP》等RPG外，大家對它的印象可説得有點模糊，其實它一直以來都在嘗試製作各款新遊戲，例如這隻《EXOTICA》則聽聞概念上是比較創新的，但成績能否及得上前述三作就要等正式畫面公布了。

機動戰士 GUNDAM（暫稱）



製造商：BANDAI　發售日：未定　類型：ACT　售價：6800日圓(預定)

不論是哪一部機種，閣下都可以看到這台白色巨人之蹤影的，而這次PS 2亦沒有例外慣常地推出動作版的《高達》，且看它會否沿用PS版時的立體主觀視點玩法？另外BANDAI亦曾提過會為PS 2製作《基力之野望》的新章。(圖為PS版《基力之野望 自護之系譜》)

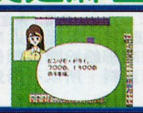
EX 日本特急旅行遊戲

Now Printing

製造商：TAKARA發售日：未定　類型：TAB　售價：未定

TAKARA桌上遊戲的其中一款作品，主題是環繞日本國內各個旅遊點，在類似「雙六」的玩法下玩者可和朋友痛快地歡渡一個下午，至於今次系統上的資料則未有詳細公布。

製造麻雀！2



製造商：KONAMI　發售日：4月13日　類型：TAB　售價：公開價格

KONAMI罕有的麻雀遊戲，此作是PS版《製造麻雀！》的延續篇，畫面不但變得更幼細還加入了一些新模式，若你自認是麻雀迷就要密切留意哩。

電車 GO！系列最新作（暫稱）



製造商：TAITO　發售日：2000年冬季預定　類型：SLG　售價：未定

電車(日本火車)模擬駕駛遊戲的最新一集，以往它曾在PS、SS、DC、N64、手提機甚至是個人電腦推出過不同的版本，而業務用版的第三代亦快將面世，到底今次的PS 2版是否移植自《電車GO！3》？還是集以往各集之大成？目前只知它很強調畫面上的真實性及質感，其實一切未定。

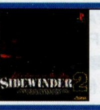
PANIC SURFING（暫稱）

Now Printing

製造商：ASCII　發售日：未定　類型：SPT　售價：未定

以開拓遊戲性為大前題的ASCII，以往曾製作過不少像《創作室》系列、《DERBY STALLION》及《TRUE LOVE STORY》等好評遊戲，不過今次「驚嚇滑板」到底是玩甚麼呢？是落山滑雪還是海上滑浪？這就不得而知了。

SIDEWINDER MAX（暫稱）



製造商：ASMIK ACE ENTERTAINMENT　發售日：未定　類型：STG　售價：未定

近來相當沉寂的ASMIK，原來它是以發行電影及錄影帶作為主要業務，所以最近鮮有它的新遊戲消息。《SIDEWINDER》是PS初至中期的出色空戰遊戲之一，單是這點已有令人一睹今集的衝動。(圖為PS版《SIDEWINDER 2》)

CRYSTAL ZONE

Now Printing

製造商：CULTURE BRAIN　發售日：未定　類型：PUZ　售價：6800日圓

曾經在紅白機及超任很有名氣的「文明腦」，近幾年已開始淡出家用遊戲機界，無他的原因是它的主力放在電玩專門學園裏，替業界作育英才。以往很久聽到這公司會製作PUZZLE遊戲，不知道今次這個壺蘆賣甚麼藥？

玉繭物語2（暫稱）



製造商：元氣　發售日：未定　類型：RPG　售價：未定

當年在題材創新和擁有豪華製作班底的聲勢下，加上精彩的動畫片段，令它變成一個相當具名氣的RPG作品，就連外國雜誌也相繼讚賞。事隔兩年，甚少涉足RPG的元氣究竟會將這續篇變在怎樣？(圖為PS版《玉繭物語》)

WRC（暫稱）

Now Printing

製造商：SPIKE　發售日：未定　類型：RAC　售價：未定

SPIKE經常都是購買外國名作的版權回日本發售，例如《V-RALLY》、《SYPHON FILTER》和《DRIVER》都是很好的例子，亦因如此這隻名叫《WRC》的賽車遊戲估計都會是外國作品移植版，名字聽起來有點拉力賽車的味道。

井出洋介之麻雀家族2（暫稱）



製造商：SETA　發售日：未定　類型：TAB　售價：未定

井出洋介是麻雀界中的名人，以往曾經邀請過他擔任顧問的遊戲為數不少，而今次他繼續替SETA的麻雀作品監修，估計玩法應與前幾作大致相同。(圖為PS版《井出洋介之麻雀塾》)

ROBOCOP

Now Printing

製造商：TITUS JAPAN　發售日：未定　類型：ACT　售價：未定

《ROBOCOP》是否就是當年名噪一時的科幻電影《鐵甲威龍》呢？目前沒有任何有關它的資料公布過，但若然是的話相信廠方必定會把原著片段放到遊戲裏，始終那是一齣可觀性甚高的電影哩。

500GP（暫稱）



製造商：NAMCO 發售日：未定 類型：RAC 售價：未定

利用了SUPER SYSTEM 23作為基板的高質素電單車遊戲，在甫推出時的確引來群眾的注意，無論是其體感性抑或畫面等都很有水準，以PS 2之機能移植度無需擔心，只是想它會否在推出時製作專用控制器——吹氣電單車呢？

WORLD NEVERLAND 3（暫稱）



製造商：RIVERHILL SOFT 發售日：未定 類型：SLG 售價：未定

雖然外表平庸可是實際上卻充滿趣味的「做人遊戲」，由初代PS版以至近來的DC版都受到擁戴，其魅力在於可在短時間內體驗匆匆人生，兼且能夠發揮閣下的領導才能。不知道今次會否引入ONLINE要素？(圖為二代的LOGO)

SOUL SURFING（暫稱）

Now Printing

製造商：童 發售日：未定 類型：ACT 售價：未定

名稱看來又是一款滑水／滑浪遊戲，可能是近來玩者喜歡這類遊戲吧，所以各家廠商都紛紛開發類似作品。因為現時未有關於它的任何資料，所以不清楚到底它有甚麼特色。

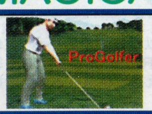
GRAPPLER 刃牙（暫稱）



製造商：TOMY 發售日：2000年7月預定 類型：ACT 售價：未定

連載在少年CHAMPIONSHIP的人氣格鬥漫畫，終於都跑到遊戲機這個平台去，而首次登場更是在最新款的PS 2上。玩法和系統雖然不大明確，可是看起來帶有很重摔角要素。

MAGICAL SPORT GoGoGolf



製造商：魔法 發售日：2000年8月預定 類型：SPT 售價：未定

又是來自魔法的運動遊戲，這隻立體高爾夫球和一般作品分別在於更着重畫面上的真實感，球手的動態細膩之餘背景亦做得相當仔細，真是佩服魔法對運動遊戲的執着。

AI 圍棋 2001（暫稱）



製造商：I-4 發售日：未定 類型：TAB 售價：未定

正統派圍棋作品一隻，構圖上與PS時期作品沒有大分別，可以說不同機種也會有這類「基礎級入門遊戲」，比較適合年紀較大的靜態玩家使用。

3D REAL DRIVE（暫稱）

Now Printing

製造商：VR 1 發售日：未定 類型：SLG 售價：未定

顧名思義，即是一款以模擬真實駕駛作為題材的遊戲，相信其像真程度會較偏向《RACE DRIVIN》而不是《GRAN TURSIMO》之流，因為開發商VR 1是一間海外公司。

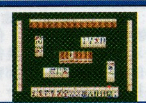
聖靈機 RAYBLADE 2（暫稱）



製造商：WINKY SOFT 發售日：未定 類型：未定 售價：未定

以製作《超級機械人大戰》系列著名的WINKY SOFT，《聖靈機》可算是它第一隻利用自己名義來發售的遊戲，不過初代還未推出已預告第二集會在PS 2上發售，至於玩法則是有點像《機戰》的戰棋形式。不知道兩集是否有劇情上的關連？(圖片為PS版《聖靈機RAYBLADE》)

戰國麻雀「兵」



製造商：CULTURE BRAIN 發售日：未定 類型：TAB 售價：5800日圓

CULTURE BRAIN近來將資源放到各種遊戲身上，其中一款便是麻雀《「兵」》系列，需知無論是哪個版本大致上都分別不大，估計電腦的思考能力應會更高，兼且在全60 Frame下畫面應會更加悦目。(圖為PS版《職業麻雀「兵」3》)

上海 V（暫稱）



製造商：SUNSOFT 發售日：未定 類型：TAB 售價：未定

《上海麻雀》歷史悠久，單單利用144隻麻雀牌都能夠橫跨十多個年頭，真是不得不佩服開發者的心思。畫面方面看起來比PS版更為吸引，多邊形麻雀牌越來越接近真實，而模式方面不知今次又會引入些甚麼新要素呢？

HYPER TOUR

Now Printing

製造商：3D 發售日：未定 類型：SLG 售價：5800日圓

資料完全欠奉的模擬遊戲，製造商又沒有特別的背景，故很難猜想裏面到底是玩甚麼的，難道是讓玩者進行一場模擬旅行？

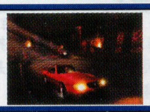
立體忍者活劇 天誅 2（暫稱）



製造商：SME 發售日：未定 類型：ACT 售價：未定

《天誅》在日本推出時並未能引起很大迴響，不過它的神秘世界觀卻令它揚名海外，從而變回受到注目的作品之一，因此説《天誅2》是針對世界市場而製作這話絕對不為過。系統上它已做得十分不錯了，唯獨畫面真的要多多改善。(圖為PS版《天誅 忍凱旋》)

ROADSTAR TROPHY 2000



製造商：TITUS JAPAN 發售日：未定 類型：RAC 售價：未定

又一款美式風格的PS 2賽車遊戲，目前除了畫面漂亮外也找不到其他詞語來形容它，而事實上明顯地SONY很着重海外市場，單看這樣多賽車遊戲便知一二。

Kunai（暫稱）

Now Printing

製造商：TECMO 發售日：未定 類型：ACT 售價：未定

NINJA TEAM的PS 2動作遊戲，由於公布日期比起《DOA 2》還要早故相信它早已在開發中，但Kunai是「苦無」(日式長針形飛鏢) 的意思，難道是NINJA TEAM重執故業開發傳聞中的新一代《忍者龍劍傳》？

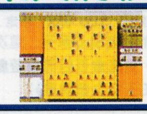
BLOODY ROAR 3（暫稱）



製造商：HUDSON 發售日：未定 類型：FIG 售價：未定

HUDSON少有推出的格鬥遊戲第三集，前作不論是PS版還是業務用版都受到歡迎，可能是和其充滿刺激的獸化系統有關。玩法上雖然尚有改進的餘地，不過畫面絕對比起這點更有需要Upgrade。(圖為PS版《BLOODY ROAR 2》)

東大將棋 四間飛車道場（暫稱）



製造商：每日COMMUNICATIONS 發售日：2000年夏季預定 類型：TAB 售價：未定

《東大將棋》系列最新作，標題上的「四間飛車」是將棋界較有代表性的戰法之一，它收錄了幾名有段數之棋手的四間飛車棋法，無論是自學研究抑或想和電腦切磋技術都很適合。(圖為電腦版畫面)

我與魔王（暫稱）



製造商：SCE 發售日：2000年春季預定 類型：RPG 售價：未定

角色充滿卡通及漫畫感的RPG，望過去有點泥膠卡通片味道，故事估計應該屬於老幼咸宜的童話式劇情，而從SCE一向不按章法的開發方式《我與魔王》的內容理應會令人意想不到。

山路 BATTLE（暫稱）

Now Printing

製造商：EXZECO DEVELOPMENT 發售日：未定 類型：RAC 售價：未定

名字非常陌生的生產商，其PS 2頭炮便是先幾年已很泛濫的山路賽車遊戲，系統與賣點一切不明，有待有關方面進一步宣布。

BUST A MOVE 3（暫稱）



製造商：ENIX 發售日：未定 類型：ETC 售價：未定

人氣跳舞節拍遊戲，得意有趣的角色造型和動聽歌曲是其賣點，而採用4拍形式輸入令它有別於其他作品。不知道今集會有甚麼改動呢？(圖為PS版《BUST A MOVE 2》)

飛龍之拳 Z ι o v



製造商：CULTURE BRAIN 發售日：未定 類型：FIG 售價：未定

曾經叱吒一時的格鬥遊戲，必殺技「飛龍之拳」絕對深入民心，不過自從遊戲性下降與畫面質素差其後繼集數相繼被人遺忘，且看這隻多番延期的新作能否替該公司帶回一點聲譽吧。(圖為《SD飛龍之拳》)

徹萬 免許皆傳（暫稱）

Now Printing

製造商：NAXAT 發售日：未定 類型：TAB 售價：未定

《徹萬》是其中一個薄有名氣的麻雀作品系列，直到PS 2的推出也能看見它的足跡，不知道今次會有甚麼賣點呢？是否加插更接近真人的AI系統？

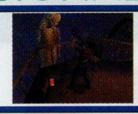
F-1（暫稱）



製造商：VIDEO SYSTEM 發售日：未定 類型：RAC 售價：未定

VIDEO SYSTEM所製作的其中一類長壽遊戲，便是在多個平台亮相過的一級方程式作品，今次它標榜着畫面質更高的賣點，單從照片已知一二，只是遊戲性卻希望它要多點努力。

BIOHAZARD系列（暫稱）



製造商：CAPCOM　發售日：未定　類型：AVG　售價：未定
一切資料也是不明朗的《BH》新一集，據知必定會使用DC版那種全畫面即時描繪做法，令遊戲性與觀感大為增加，至於故事會否是其延續又或者有沒有新勢力出現，目前確實言之尚早。(圖為DC版《CODE:Veronica》)

STREET麻雀TRANS麻神2



製造商：SUNSOFT　發售日：2000年春季預定　類型：TAB　售價：5800日圓
無論是從那個媒體看到它，都只會被其Virtual Idol所吸引，難道它的賣點正好是虛擬女孩子？系統方面則和一般麻雀分別不大，適合喜歡打麻雀的朋友。

CHORO Q HG（暫稱）



製造商：TAKARA　發售日：2000年內預定　類型：RAC　售價：未定
不論是哪裏也能夠看到《Q版賽車》的推出，現在就連PS 2也有它的份兒，由於機能強勁故此要描繪Q版車絕對沒有難度，玩法方面希望會有突破啦。

MAGICAL SPORT KILLER BASS 2



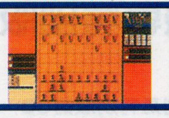
製造商：魔法　發售日：2000年內預定　類型：SPT　售價：未定
魔法運動遊戲系列的第三款作品，這次不是球類而是釣鱸魚，雖然如此不過PS 2亦真的只有少許釣魚遊戲將會推出，似乎魔法是專門針對靜態玩家的市場。

FINAL FANTASY XI



製造商：SQUARE　發售日：2001年秋季預定　類型：RPG　售價：未定
目前公布資料少之又少，只知道它是一隻透過「PLAY ONLINE」系統來進行的網上ONLINE RPG，世界觀聽聞和《FF VIII》有點接近，不過實際內容要等SQUARE的公布才清楚。

AI將棋2001（暫稱）



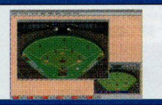
製造商：I-4　發售日：未定　類型：TAB　售價：未定
因為顧客層面較廣的關係，故此有不少像將棋這類遊戲在PS 2上登場，而這隻《AI將棋2001》則是來自《AI》系列的I-4手筆。

PERFECT GOLF 3（暫稱）

Now Printing

製造商：SETA　發售日：未定　類型：SPT　售價：未定
以製作麻雀遊戲《SUPER REAL麻雀》最廣為人知的SETA，在PS 2上推出的兩款作品除了麻雀外還有這隻高爾夫球，畫面的水準同樣很高。

BEST PLAY職業棒球（暫稱）



製造商：ASCII　發售日：未定　類型：SLG　售價：未定
現在的玩家可能未曾聽過，其實像《育成足球》這類球隊運營模擬遊戲早已紅白機年代出現，當年的《BEST PLAY職業棒球》簡直是經典之作，而它亦是「FAMI通」主編濱村弘一的至愛。PS 2版會進化成怎樣呢？(圖為電腦版)

BBD2000（暫稱）

Now Printing

製造商：ENIX　發售日：未定　類型：SLG　售價：未定
除了2000是可解作今年外，這個遊戲名稱從哪個角度都猜不到它是玩甚麼的，只知道是一隻SLG作品。

SOLDNERSCHILD 2（暫稱）



製造商：KOEI　發售日：未定　類型：SRPG　售價：未定
集戰略和經營於一身的中世紀浪漫風SRPG，玩者要一邊為疆土進行強化工作，一邊和四周圍的敵人開戰；今次能否找回小島文美繪畫插圖？(圖為PS版《SOLDNERSCHILD SPECIAL》)

LAKE MASTERS EX（暫稱）



製造商：DAZE　發售日：未定　類型：SPT　售價：未定
動態頗為沉默的DAZE，登場於PS 2的第一作正是他們很拿手的釣魚，由於製作認真兼且系統講究故一直以來都有捧場客支持。

FIGHTING QTs（暫稱）

Now Printing

製造商：ENIX　發售日：未定　類型：ETC　售價：未定
ENIX另一款沒有參考資料的新作，雖然名字叫《FIGHTING》但類型卻屬於ETC，這是甚麼理由呢？難道是玩《莎木》著名的QTB及QTE？！

EX億萬長者遊戲



製造商：TAKARA發售日：未定　類型：TAB　售價：未定
TAKARA桌上系列另一名作，與《人生遊戲》有點不同較接近「大富翁」式玩法，以成為億萬富翁作為目標，可是其EX到底有甚麼含意？(圖為PS版《DX億萬長者遊戲II》)

BOMBERMAN 2001（暫稱）



製造商：HUDSON　發售日：未定　類型：ACT　售價：未定
和其他系列作品同樣，《炸彈人》的勢力亦伸展到PS 2境內，但是它採用元祖過關式系統還是《爆炸彈人》那種動作玩法則仍未知道。(圖為N64版《爆BOMBERMAN 2》)

爆流2（暫稱）

Now Printing

製造商：FUJIMIKKU　發售日：未定　類型：SPT　售價：未定
不論生產商還是遊戲名稱都是謎一般的，加上其運動類型就更難猜到它的大致內容了。難道是和激流獨木舟有關？

SPLASH DIVE



製造商：SCE　發售日：2000年夏季預定　類型：ACT 售價：未定
在極度具真實感的實寫海底畫面下，加上令人深感舒暢的輕鬆音樂襯託，簡直是一種難以用筆墨來形容的享受；至於遊戲的詳細內容則未有公布。

FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX（暫稱）



製造商：XING ENTERTAINMENT　發售日：未定　類型：SPT　售價：未定
K-1在日本的受歡迎程度絕對不下於NBA，各位從一直以來所推出過的此類題材遊戲便知，而進入PS 2年代市場上也需要這類格鬥作品，總比鬥波鬥昇來得真實，不過系統方面則仍未知道有否改動。(圖為PS版)

1 ON 1 GOVERNMENT



製造商：JOURDAN　發售日：未定　類型：SPT　售價：未定
以井上雄彥擔任人設作為賣點的《1 ON 1》，特色是把格鬥元素引入籃球動內，受到好評之餘更能跳到業務用市場去，至於其續篇會否找回井上先生幫手則有待考察。

成為飛機師！2（暫稱）

Now Printing

製造商：VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE　發售日：未定　類型：SLG　售價：未定
雖然模擬飛行並非是所有玩家都能夠接受到的類型，可是《成為飛機師！》卻擁有一定的支持者，如果不是的話又怎能推出續篇呢？玩法和系統上的變更現時則是個謎。

AI麻雀2001（暫稱）



製造商：I-4　發售日：未定　類型：TAB　售價：未定
I-4三大桌上作品的最後一款，雖然麻雀遊戲在日本已有很泛濫的趨勢，可是在開發成本便宜這個大前題下，廠商們仍樂此不疲的開發下去。

職業麻雀 極NEXT（暫稱）0



製造商：ATHENA發售日：未定　類型：TAB　售價：未定
和上面的麻雀有點不同，《職業麻雀 極》自推出以來都有一群麻雀迷支持，所以令它能夠在不同機種處推出各個版本，說真一句《極》的確是製作認真的作品之一。(圖為DC版《職業麻雀 極D》)

EX人生遊戲



製造商：TAKARA發售日：未定　類型：TAB　售價：未定
若問玩家近幾年來對TAKARA的最大印象是甚麼，相信有不少人都會說是《人生遊戲》系列。無他的，除了是獨市生意外它的內容會因應社會現狀而產生變化，所以沒有絲毫老化的感覺。(圖為PS版《DX人生遊戲III》)



TEXT BY隨風

DC 發售商：SEGA 發售日：發售中
售價：5800日圓 容量：GD-ROM
記憶體：36 BLOCKS ETC/MEM

有趣小遊戲加《櫻大戰》人物

又係《櫻大戰》呀！一

《櫻大戰》最近出了不少遊戲，像之前的《花組對戰COLUMNS 2》。上次那隻是玩PUZ GAME，而今次則是MINE GAME。不論是喜歡玩小遊戲抑或是喜歡《櫻大戰》的朋友都不容放過呀！另外除了有《櫻大戰》的人物陪伴各位之外，還有帝國歌劇團「紅蜥蜴」的映像欣賞。

關於「紅蜥蜴」一

之前都提過「紅蜥蜴」是一個帝國歌劇團，不過他們為什麼會出現在這隻遊戲中呢？又為什麼會跟《櫻大戰》拉上關係呢？皆因他們就是把《櫻大戰》化成歌舞劇的人，而現在他們已經作出第三回公演。遊戲中除了收錄了他們表演時的精彩片斷，還有一些歌謠。不過要欣賞到這些東西也不是易事，等一下就教大家如何取得！





遊戲流程簡介一

其實遊戲除了玩小遊戲之外，玩者亦需要參與演出。各位應該猜到其實小遊戲的作用就是準備公演吧？一開始各位要先訪問一下出演的角色，按著就可以在版圖中隨便移動玩小遊戲了。最後當然就是參加公演啦！各位可不可以成功地演出呢？祝君好運。



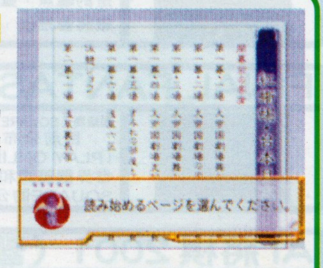


有關遊戲中的特別小禮物一

今次的遊戲除了以小遊戲作賣點之外，還有一些特別的小東西可以吸引各位。當中大部份都是有關於「紅蜥蜴」的作品，各位是不是很有興趣看看是什麼呢？

物品一：超級劇本，正呀！

名付其實的，它當然就是舞台劇的劇本啦。公演的內容全都在裡面，喜歡寫作或舞台劇的朋友一定會喜歡吧？而想要得到它就要在10：50分到ロピー。



物品二：我要特別版CD！一

而這一份小獎勵則是特別版的CD，這隻CD在外界是限定發售。如果當時各位買不到的話，就要在遊戲中一睹其風采了！要得到它？9：00到商店就可以買到了。

物品三：超級正的「色紙」

「色紙」其實就則是信紙，不過在遊戲中出現的當然就不是一般的信紙啦。雖然各位不能使用他們，不過每一張信紙中都有團員們的簽名（不是簽真名，是以遊戲中人物的名字來簽）。想要嗎？在LIPS答問題得到高分數就可以了。不過每次只能得到一張喲！



物品四：超正的人物介紹

終於到最正的人物介紹了。這一本介紹中有「紅蜥蜴」的團員（有部份是聲優），而且還有他們身穿舞台衣服的樣子，一共有九個人！而得到的方法跟色紙一樣，因此要全部得到就要下一番努力了。



第一部份：公演準備

各位可以在有限時間內在劇團中四處移動跟《櫻大戰》的角色聊天。在不同的時候內會發生不同的事情，因此如果要找到所有角色的話，時間要掌握得十分準確。而劇情亦會因各位





所見的角色而有所不同，基本上《櫻大戰》中所有的角色都會出現。而那些小獎勵亦是在這個部份中取得。

第二部份：玩玩遊戲

其實小遊戲亦屬於公演準備中的一部份，因為有時候當各位移動到某些地方中，而當時該地並沒有人，那就很大機會有小遊戲玩。各位喜歡玩小遊戲還是跟角色聊天呢？另一個特別正的地方就是，當各位玩過一次該小遊戲後，遊戲完結之後可以在「おまけ」再玩，不知道各位能不能儲齊所有小遊戲呢？



第三部份：公演開始

完成了一定劇情後就公演了，在公演開始後舞台中會有三個畫面出現，各位不自己排列畫面的次序，到最後舞台劇就會依照各位所排列的方法來出演了。各位亦可轉換視點以欣賞到最精彩的演出。當然到

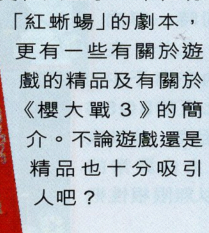




了這個地部後，表演的人已不是《櫻大戰》中的角色，而變成「紅蜥蜴」中的團員了。既可玩又可欣賞舞台劇，真是一舉多得。

另有還有些「正野」－

不知道各位會不會覺得這隻遊戲特別難買到呢？皆因這遊戲的贈品實在太正了。不但有「紅蜥蜴」的劇本，更有一些有關於遊戲的精品及有關於《櫻大戰3》的簡介。不論遊戲還是精品也十分吸引人吧？







小小遊戲、小小介紹－

遊戲中有這麼多小遊戲，要全部都介紹是不可能的，又不是做攻略。不過亦會抽取其中一些來作介紹，不知道當中有沒有各位喜歡的小遊戲呢？可惜如果大家有留意事件的發生時候，就會發現有些時間是會「撞時間」的，因此只玩一次就把所有事件都完成是不可能的。好，開始介紹吧！

「風呂場的決鬥」：

「風呂」即是「浴室」，而在浴室中有一種東西是不可缺少的，那就是肥皂了。這遊戲的玩法是玩者要控制一舊肥皂來破壞對手的防守，角色當然是《櫻大戰》的角色啦！而且更用Q版人物，真是又玩得又睇得。這遊戲的發生時間是9：30分在大道具部屋。



「櫻大戰啤牌篇」：

這個不用介紹了吧？只要各位懂得玩啤牌，亦有一點運氣的話，要取勝不是難事。而玩法方面則是一對一的跟角色比賽。這遊戲的發生時間是9：40在衣裝部屋



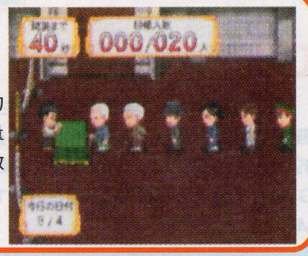
「炎之派傳單」

不論舞台劇演得有多好，如果沒有觀眾也是不行的。因此這個小遊戲就是玩宣傳。玩者要到一個多人的地方派傳單給路人。不知道各位玩過後會不會對在街上派傳單的人抱有一絲同情而接受他們的傳單呢？



「今夜就出演了」

這遊戲的玩法是把來看表演的人客帶到坐位去，當然有一定數量的人要各位帶啦。各位又能不能做好這個「帶位」的工作呢？



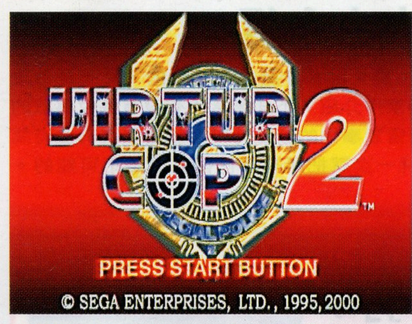
「今真上的危機」

嘩，上面有很多降魔團呀！各位要控制光武來把它們擊落。而且用連鎖攻擊的話，還可以一次過把一堆敵人擊倒呢！這遊戲的發生時間是9：10分在事務局。



大神一郎奮鬥記

TEXT：IKI



若說《VIRTUA COP》是SS時代的代表作，那麼《VIRTUA COP 2》則更可說是SS時代的顛峰之作。尤記得以當年SS的機能，能夠把這隻MODEL 2的作品移植過來，足見一班移植人員的功力。然而，相信仍有不少《VC》的FANS略嫌SS版《VC2》並不能把原作神髓完全表現出來。那麼，今次DC版《VC2》便絕對可滿足各位的「怨念」。



DC	
製造商：SEGA	售價：2800日圓
發售日：2000年3月2日	
容量：GD-ROM	記憶：2 BLOCK
3D射擊／對應振動器／對應VGA BOX／對應DC光線槍	







感動！DC GUN不再封塵！！

DC版特色

既然DC的NOAMI底板能力比原版MODEL 2更高，相信要「完全移植」則絕不成問題，那DC版又有何特色？現在便來一次PERFECT CHECK罷！

CHECK 1-名場面完全再現！

既然是「完全移植」，故原版中所有CG MOVIE也會一併收錄罷！例如在FILE 1「BIG CHASE」中強盜集團襲擊寶石店的一幕也會完全再現。其中人物的背景用色比原版來得更「實淨」。而且除了一般街機版的DEMO外，本作亦會把SS版的原創CG MOVIE片段收錄在內。

CHECK 2-一隻GAME兩種玩法



這方法早在SS版《VC2》已出現，同時收錄了《VC》及《VC2》兩種玩法的「MODE CHANGE」。玩者可以《VC》的計分方法來進行遊戲，而遊戲中的LOCK-ON SIDE(準星)的形狀也會變回《VC》時的樣子。

CHECK 3-GUN SELECT MODE

與SS版同樣出現的「GUN SELECT MODE」，在這模式中玩者可選擇各種火力強勁的武器，如可自動連發的AUTOMATIC、一開三發的RIFIL、與AUTOMATIC同樣可作連射但威力更強的MACHINE GUN、攻擊範圍廣大的SHOT GUN、以及可把障礙物貫穿的MAGNUM(麥林)。

CHECK 4-GUN CALIBRATION

眾所周知，DC GUN的手感絕不比SS的VITUA GUN為差。在CALIBRATION畫面中玩者需為手上的DC GUN「TUN槍」，調教「準星」的中心位置。然而，除了DC GUN外，玩者又可否以其它週邊機器代替呢？

CHECK 5-其他OPTION／OMAKE模式

除了一貫難易度、LIFE、CONTINUE等設定外，還可查看各模式的RANKING。最後，SS版各種「大頭」、「MIRROR MODE」等贈品模式仍會「健在」。

3個FILE全攻略

FILE 1「BIG CHASE」



由強盜集團襲擊寶石店開始，甫開始玩者便要與對手進行激烈的槍戰。在追捕敵人時會進行一場汽車追逐戰，途中強盜集團或會經過住宅街或高速公路，經過一輪追逐後會在工場中遇見此版BOSS。留意BOSS會不向玩者投出木箱等物品，應對方法是儘快RELOAD(最好習慣每4發RELOAD一次)。

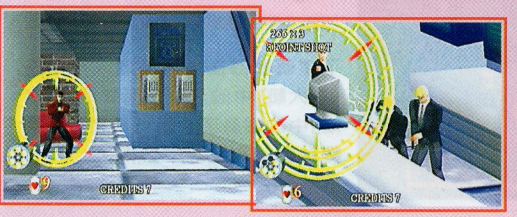




FILE 2「SAVE THE MAYOR」



為了擊倒恐怖分子及拯救市長而出擊。當潛入停泊在客船TERMINAL的豪華客船時，由於障礙物甚多，故必須留意敵人的確實位置；此外，在船室及甲板上亦有不少人質，留意不要誤殺無辜。BOSS是一班會「飛」的恐怖分子，只要冷靜地擊落對方的飛彈便可。



FILE 3「RAILLINE SHOTOUT」

經過上一關的戰鬥，玩者今次便直闖敵人大本營。留意在地下鐵的狹小列車車廂中，有著很多的敵人潛伏在內，並同時一舉向玩者進攻。此外，在敵人基地內亦有不少人質。而此版的BOSS是駕著一台坦克，故其攻擊力及耐久力也異常的高，玩者唯以無限根性把其攻破。







TEXT：NEMESIS-T00

THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION™

新人物現身！

DC

製造商：SNK　售價：5800日圓
預定發售日：3月30日
容量：GD-ROM　記憶：18 BLOCKS
2P／FIG／MEM／對應震動PACK／對應NEO-GEO POCKET COLOR／對應MODEM

距離DC版《KOF'99 EVOLUTION》的發售日剩下不足一個月，最近又有驚人的新消息，那就是EXTRA STRIKER中原來有二人是新角色！除此之外，今次會簡介DC版的原創模式，更會公開EXTRA STRIKER的出現方法及那六名EXTRA STRIKER的效果。

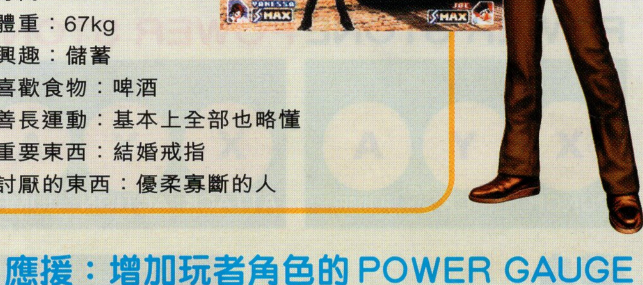
新 EXTRA STRIKER 的資料

SETH



聲優：中村秀利
格鬥流派：護身術
出生年月日：8月1日
年齡：41歲
出身地：美國
血型：B
身高：190cm
體重：108kg
興趣：偷聽、駕車（遊車河）
喜歡食物：蔬菜、生果（因他是一名素食者）
善長運動：個人競技
重要東西：領呔、家族
討厭的東西：飛機

VANESSA



聲優：南香
格鬥流派：BOXING
出身年月日：1月9日
年齡：30歲
出身地：不明
血型：B
身高：182cm
體重：67kg
興趣：儲蓄
喜歡食物：啤酒
善長運動：基本上全部也略懂
重要東西：結婚戒指
討厭的東西：優柔寡斷的人

關於 EXTRA STRIKER 的新情報

上次介紹過的六位EXTRA STRIKER，現在有關於他們的新情報。首先是他們的出現條件，方法是將CPU戰後所得到的BATTLE ABILITY累積至一定程度便可使用，和前作《KOF DREAM MATCH 1999》中取《KOF'99》圖片的方法相近。BATTLE ABILITY是電腦對玩者該戰給予的評分，評分方法相信和街機版沒有分別，所以要取得高的評分除了必須作華麗的戰鬥（例如用超必了結對手）外，更要盡量避免CONTINUE才可。EXTRA STRIKER的效果如下

角色	技名	效果
草薙京SP	貳千式•變化之壹　地擊	在畫面端出現，闇拂＋突進攻擊後應援
大門五郎	天地反轉奧林匹克Ver.	在畫面端出現後應援。接觸對手時變成打擊投
神樂千鶴	裡面百活•天神之理	在畫面上方出現，著地時應援，接觸對手時變成打擊技
麻宮雅典娜SP	PHOENIX RUSH	在畫面上方使用PHOENIX ARROW。著地時應援，擊中則變成打擊技
BILLY KANE	連擊圓殺棍	在畫面上方出現並且應援，接觸對手時變成打擊技。
山崎龍二	攻擊後逃走	在畫面上方以跳踢出現，使用DRILL後應援

應援：增加玩者角色的POWER GAUGE

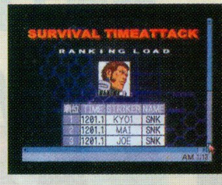
■ 麻宮雅典娜SP
■ BILLY KANE
■ 草薙京SP
■ 神樂千鶴
■ 大門五郎



■ 山崎龍二

模式方面

從模式選擇畫面，我們可以看到DC版的模式比NEOGEO版更多，單是遊戲模式已追加了兩種SURVIVAL MODE。它們之間的分別是「TIME ATTACK」的對手是有限的，擊敗全部角色（包括變身前的KRIZALID）便算完成；「ENDLESS」則是無限的，除非閣下輸了，否則只會永遠繼續下去。「NEOGEO POCKET」和前作一樣是和NGPC連動的模式，可惜內容仍是不明。「EXTRA STRIKER」正是取EXTRA STRIKER的模式（有一定評分時）。最後的「NETWORK」則是進入本遊戲的公式網頁，這裡可以得到不少本遊戲的最新情報，設有NETWORK RANKING讓玩者將SURVIVAL MODE的成績UPLOAD和其他紀錄保持者比較一下；更可直接下載EXTRA STRIKER，當然他們不是一開始便全都可以下載的。（可惜香港暫時仍未可上網）





■ NETWORK RANKING





■ 要打咁多個



■ 儲夠分便可使用EXTRA STRIKER

《拳皇2000（暫名）》最新資料！

拳皇系列最新作《THE KING OF FIGHTERS 2000（暫名）》資料暫時仍是極少，但現在可以肯定一件事，就是上文介紹的SETH和VANESSA正是《KOF 2000》的新參賽者！究竟他們為何會參賽呢？他們又會否和「N.E.S.T.S.」有關呢？相信日後便會有答案。

鳴謝：SNK提供資料

TEXT：MARKS

DC	製造商：CAPCOM	
	發售日：預定今年春季	售價：未定
	容量：GD-ROM	記憶：未定
	FIG/4P/MEM	



力石傳説再次展開新一頁

STORY

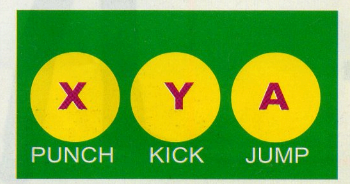
故事就發生在充滿迷信與傳說的19世紀，而黑暗再次在天空中出現。有一天，大地突然發生地震和巨響，而且同時出現了巨大的影子覆蓋着整個世界。這個突然出現的神秘浮遊島原來就是邪惡科學家—艾羅道博士的所為，而且捕捉了所有力石戰士們。究竟艾羅道博士有何目的呢？同時力石戰士們為了逃出浮遊島而開始了新的冒險。

艾羅道博士

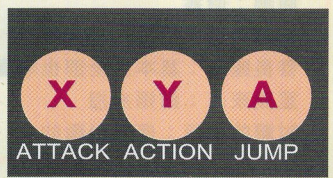
PLAY SYSTEM

在上集中的按鈕會分為拳、腳和跳躍三個，而今集會稍有不同，將會改變成攻擊、Action和跳躍。這個操控上的改變是CAPCOM為了削弱格鬥成份，而增加遊戲中的動作原素，這樣不單初次接觸的玩者，甚至玩過上集的都需要從新熟習其操控。

POWER STONE



POWER STONE 2



變身



只要集齊三顆力石就可以進行變身，以強力的攻擊打倒對方，這都是上集的玩法。由於今集會由二人對戰增加至4人對戰，如果只得三顆會非常難集齊的，所以今次STAGE中將會共有七顆力石，而同樣只要集齊三顆就可以變身。不過7減3還剩下4顆，這豈不是玩者變身的時候，亦會有另一個對手同時變身，從而減少上集「屈機」的情況。另一方面，究竟玩者拿不同顏色的力石來變身會產生甚麼效果，雖然現時未清楚，但請留意遊戲誌的報導。

乘坐

使用可以乘坐的工具來進行攻擊是今集新增的玩法，在每個STAGE的背景裏擺放的物品都是可以操控的，而可操控的物品好像有發射飛彈的砲台、利用移動來攻擊的戰車，以及奪取制空權的飛機等等。



飛機



戰車

砲台

動作

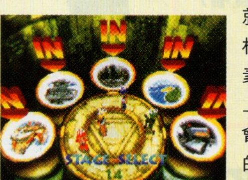
今次CAPCOM將會增加《POWER STONE 2》的動作要素，所以在按鈕方面增加了一個Action掣，從而可以以一個掣來進行多姿多彩的動作。在今集增加的人物動作，好像有：游泳、飛行等，而這些動作都會因應不同的STAGE而有所不同。

道具



由於今次是《POWER STONE》的續集，所以道具上的增加當然會少不了。今次大幅增加的道具裏，暫時已公布有將對手結冰的「冰之杖」，以及令STAGE中擺放物品位置改變的「魔法之杖」等等，而只會增加一些不普通的道具。

四人大亂鬥



上集的玩法都只是為了打倒對方而戰鬥，就好像格鬥遊戲那樣，不過注重動作要素的今集當然在玩法上會作出新嘗試，而究竟CAPCOM在今集會加入甚麼新玩法呢？現在就會為了揭開她的真面目。

生還者



基本上這個對戰模式和上集的差不多，在對戰中的四人只要其中兩個的體力減至零，另外的兩位就是以K.O.的勝出，而戰鬥就會結束。雖然這個是基本的規側，但在不同的模式中，勝利條件都會改變，而Dreamcast版又會有甚麼規側呢？

合力大戰BOSS



這個是街機版中都會存在的玩法，玩者將要合力對付強力的BOSS，而其中樂中的樂趣當然會有別於對戰模式，不過要如何集合同伴的力量一起打倒BOSS就是重要的部份。

新四人組大變身






秘密之小公女 ジュリア

流浪之槍客 アクセル

惡之料理人 グルマン

發明少年 ピート

Text By: 悟空

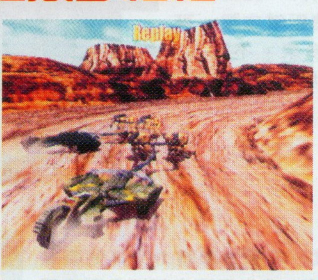


DC
製造商：RealVison,Inc.
售價：未定　發售日：夏季發售暫定
容量：未定　記憶：未定
1~2P/RAC/震動PACK對應

機械動物大賽車

賽車遊戲大家必定玩得多，以動物作跑車的賽車遊戲亦已玩過，就連以機械為主的機械賽車相信也會玩過，但如果是動物＋機械＋動物這個又怎樣？各位玩過了沒有？沒有的話就要看看以下為大家介紹的全新賽車遊戲——《ZUSOR VOSAR》。

動物種類多羅羅



遊戲中的動物種類相當多，每種動物都會擁有自己本身的動物型態的能力，玩家可以選擇適當的動物來出場比賽，以下就會介紹遊戲其中數個CHECK POINT給大家，等大家知道遊戲有何可玩之處。

CHECK 1—海陸空比賽





遊戲除了可選擇陸上的賽道進行遊戲外，更可以選擇空中及海洋等多款比賽賽道，玩家可以因應喜好去選擇自己想玩的賽道進行比賽，另外玩者的賽車更會隨着賽道轉變而跟着變化，十分特別。

CHECK 2—特殊能力

遊戲中每輛賽車都擁有一種特殊能力，這種能力叫作「ブースト」，它能夠在短時間發出極具威脅的衝刺，這種能力如果在適當的時候使用的話，如在一條很長的直線跑道上，便會得到意想不到的效果。

CHECK 3—動作成引擎？？

雖然動物行走性能差，而且有別於汽車的性能，但是牠們卻擁有汽車沒有的靈活性和良好的入彎能力。在遊戲之中共有8種類型的動物，而能力各有分別，所以玩者將可以選擇試至最好車與動物。可是車種最大的不同就是裝備武器的不同，因此比賽之中會加入「BATTLE」要素。此外，同一賽道會因為下雨和雪等氣候令賽道產生不同的變化，因此玩者需要在比賽途中利用感覺來判定路面的情況。如下雨的話，HANDLE和加速都比較差。

CHECK 4—豐富的遊戲模式

如果只是以單純的比賽來進行遊戲，相信讀者會對這遊戲感到失望。遊戲中不但有純粹在比賽中競爭冠軍的CHAMPION，而且還增加了以MISSILE、光子砲、Lock On Laser等將對手致誅死地的武裝來進行的VS BATTLE MODE。除了與CPU交戰外，亦可以與朋友進行2P對戰。其中當然不能沒有挑戰自我記憶的TIME ATTACK。



CHECK 5—基本動物一覽

KANGAROO型

輕量型	Type 3
加速	★★★★
最高速	★
Cornering	★★★★



CHEETAH型

中量型	Type 3
加速	★★★
最高速	★★★
Cornering	★★



HORSE型

中量型	Type 2
加速	★★★
最高速	★★
Cornering	★★

LION型

中量型	Type 3
加速	★★
最高速	★★★
Cornering	★★★



TEXT：NEMESIS-T00

RUNE JADE

首隻家用遊戲機網絡 RPG



網絡RPG對電腦來說並不是新事物，不過直至現在這類電腦遊戲仍受到很多電腦用家歡迎，受歡迎程度可想而知。這類型遊戲並不一定只有電腦才可開發，其實當年的SEGA SATURN也有能力造這類型遊戲(因它有MODEM「X BAND」)，不過以當時SS的形勢……幸好現在這局面終於有所改變，因為HUDSON將會在Dreamcast上推出首隻網絡RPG《RUNE JANE》，同時它亦會是家庭用遊戲機史上首隻網絡RPG！

網絡 RPG 的特色



一般的RPG中雖然會有一定數目的同伴，不過他們可以說是全部都是沒有生命的，因他們行動全是固定的。網絡RPG則不同了，因為裡面出現的角色有可能是由其他地方的玩者控制，角色的行動亦不是固定的，各位既可幫助他們又可阻礙他們的行動，總之自由度非常高。當然要造這種遊戲必須要有一個完善的通信環境才可，所以DC可說是暫時除了電腦以外最適合推出這類遊戲的家庭用遊戲機。

四大職業介紹

任何RPG也不能欠缺職業，暫時已公開的職業共有四種，他們的能力各有特色，玩者可根據自己的技術和角色能力的特色選擇一個合適的職業。

不上網可以嗎？

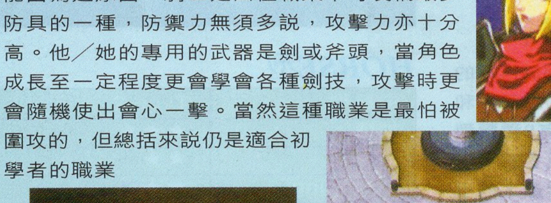


可能某些DC未能上網地方的玩者都會問這問題，究竟這樣玩可以嗎？答案是……可以的。不過和上網玩相比一定會有不少分別：最明顯的是會另外有一個獨立的故事，



不過由於不會遇上其他玩者，所以取得的道具及情報的方法會有一定限制，可說比較接近傳統的RPG。而如果上網玩的話，便會得到新的ITEM，更可和其他玩者交換情報、對戰或一同作戰，會比前者有趣得多，但總括來說兩者是各有特色。

騎士



騎士給人的感覺是時常穿著沉重的鎧甲，可能因為這原因，騎士是四種職業中可裝備最多防具的一種，防禦力無須多說，攻擊力亦十分高。他／她的專用的武器是劍或斧頭，當角色成長至一定程度更會學會各種劍技，攻擊時更會隨機使出會心一擊。當然這種職業是最怕被圍攻的，但總括來說仍是適合初學者的職業





忍者





若果是騎士是重視攻擊力及防禦力，那麼忍者便是重視速度及機動力，他／她的命中率和回避率也非常優秀。攻擊方式方面，他／她除了會使用各種忍術外，更會使用手裡劍作遠距離攻擊，可說是多姿多采。不過其攻擊力及防禦力肯定會比騎士遜色不少。

武道家

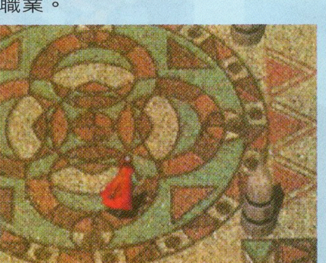


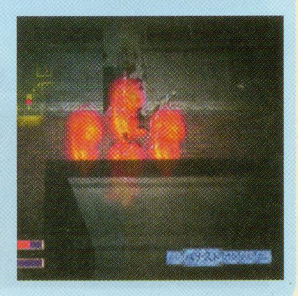
遊戲中的武道家使用的武術是東洋武術及摔跤技，兩種武術各有不同特色，故此同樣擁有多姿多采的攻擊方式，既可使用連續技，又可使用飛道具。而他／她的體力比其他職業高，防禦力亦不俗(既然是武道家，所以必定受過相當的鍛鍊，有這種能力不足為奇)，但由於可裝備的防具不多，所以必須運用其特殊能力強化防禦力。習慣其特點後，武道家會是相當強的職業。



魔術師

同類遊戲常見的職業，攻擊力和體力比其他職業低，可裝備的防具又不強，非常不適宜打近身戰。不過魔力提升速度很高，可以學會不少強力魔法，而詠唱速度亦會隨著角色的成長逐漸增加，同時有些魔法是只有他／她才可使用。除了攻擊魔法外，他／她亦懂得用回復魔法，可以作持久戰。是一種適合高手的職業。

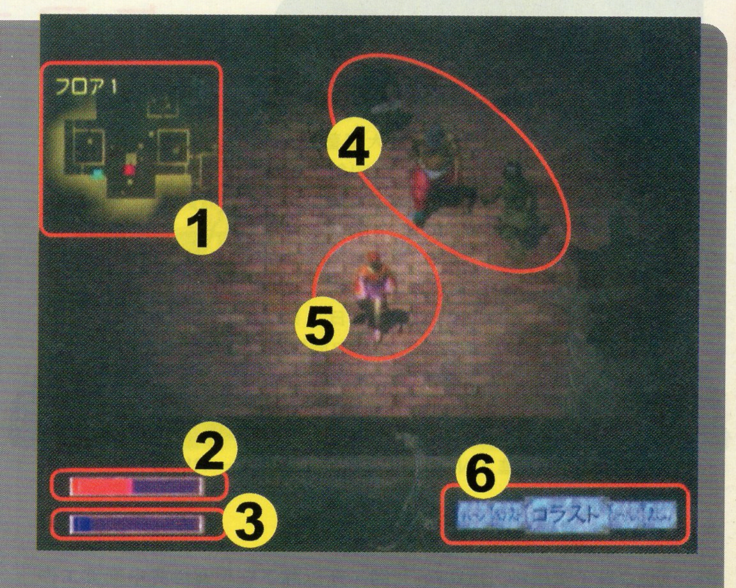




CG＋動畫的OP



畫面介紹



1 • 地圖

顯示玩者身處那一層迷宮的地圖，裡面連其他玩者、敵方的怪物、寶物的位置等也會顯示。

2 • HP

不用多說，這是玩者角色的體力計，被攻擊便會減少，扣盡便會死亡。

3 • MP

同樣無需多說，這是魔法能量計，當使用魔法或某些情況會減少，扣盡便會不能使用魔法，但應該可以回復。

4 • 敵方的怪物

可能只是雜魚，但亦有可能是強敵，和同類型遊戲一樣擊敗牠時除了會得到經驗值外，更會得到道具。迷宮內的敵人數目是固定的，而除非離開迷宮否則被消滅的怪物是不會復活的，但敵人的總數絕對不少，要全滅牠們是十分困難的。

5 • 玩者的角色

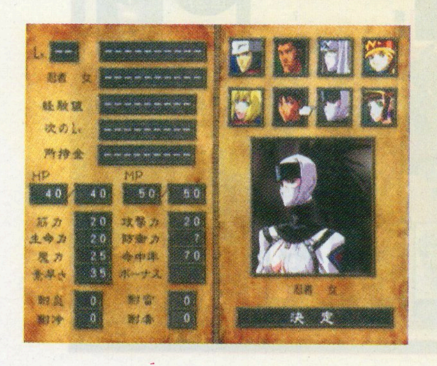
會顯示在畫面的中央，不同性別或職業也會有不同的圖像。

6 • QUICK MENU

這MENU中可以使用道具和魔法，由於這遊戲是以REAL TIME形式進行的。所以與其呼出普通MENU，不如使用QUICK MENU節省時間。操作方法是用ANALOG方向掣選擇，所以相信有不少玩者要花一定時間來習慣了。

究竟可以有多少人參戰？

相信有不少讀者會問這個問題，答案是每張VM最多可以登錄8人。而每一部DC只會容許一張VM參戰（上網時），換句話說每一部DC最多可以有8人參戰，大家要留意一下了。



遊戲其他特色

育成方面

剛才已經介紹各職業的特色了，至於育成方法方面，當LEVEL UP的時候提升哪種能力是可以自行決定的，所以即使是使用魔術師其能力也有可能提升至和騎士同等的。而和遊戲名字一樣，JADE（翡翠）是重要道具，它可以令角色的能力超越上限地增加，故此一定要好好利用。



迷宮方面



遊戲的舞台是以迷宮為主，總數竟是100個！當然裡面的背景和敵人的種類及強度也不同。除此之外，迷宮亦會採用了常見的自動生成的形式，即每次玩的時候迷宮的構造和道具的位置也會改變，所以每次玩的時候也要用不同的方法應付。

TEXT：MARKS





製造商：角川書店/Asmik Ace
發售日：發售中　售價：5800日圓
容量：GD-ROM　記憶：29 BLOCK
AVG/MEM

貞子在電腦中重生？

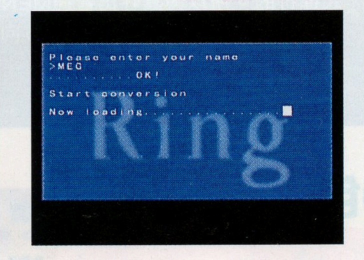


《RING》就是大受歡迎的電影作品—「午夜凶鈴」之遊戲版本，不過其故事內容是有別於原作的原創故事。故事講述女主角—MEG決定就職與戀人同樣工作地點的當日，戀人突然逝世。由於戀人的死因不太自然和不能解釋，所以她依據其最後的留意，進入NOTEBOOK裏面的程式—RING。

來回兩個世界

MEG為了查出ROBERT的死因，所以除了在現實世界中向其工作同事調查外，亦會走到ROBERT在臨死前使用的PROGRAM—「RING」之內，從而查出ROBERT為何會死在PROGRAM之內，而今次又是否「山村貞子」的所為呢？





現實世界



現實世界會在MEG工作的地點—CDC內進行，而主要是從而獲取有關的資料，以及取得前度男友—JACK的情報。

幻想世界

這個就是PROGRAM—RING裏面的世界，當中會出現不同的敵人，所以MEG會裝備有HANDGUN和刀仔，而且還會有一名隊員在旁提點。



RING SERIES

除了以上的RING系列外，其他作品還有四個原作小説作品，成為日本電視劇「Ring」、「螺旋」，以及漫畫和CD-ROM等等。

RING 0



故事的舞台是昭和43年，事件的主角就是18歲的山村貞子。在母親—志津子死了之後，貞子的身體究竟起了甚麼變化呢？之後「貞子」開始製造出恐怖的事件。

RING



發生在「0」的30年後，因為高中生相次看過某錄影帶而突然死亡。為了解開這個謎團的龍司、玲子和陽一的命運究竟會如何呢？

RING 2



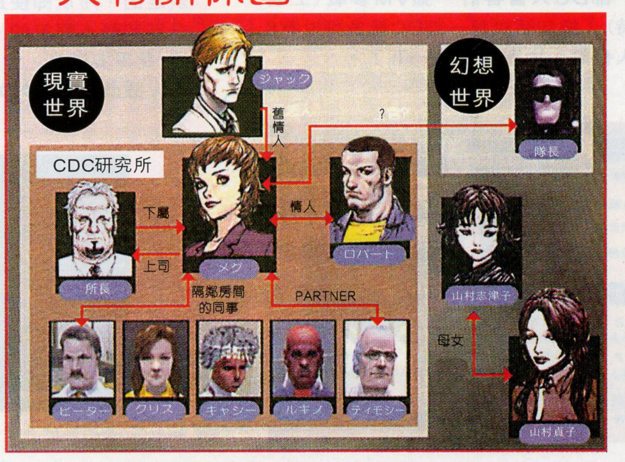
這個是有別於外傳講述另一結果作品。當中會繼續以咀咒為主題來進行故事。究竟仍然生還的陽一、和龍司的戀人—舞能否解開咀咒？

外傳



調查龍司死因的安藤在繼續調查之下，發現龍司和其他人的死因都是由「病毒」產生的。這個是凶鈴的其中一個結局。

人物關係圖



GOLEM之迷路小孩

DC	製造商：CARAMELPOT
	發售日：發售中　售價：3800日圓
	容量：GD-ROM　記憶：1 BLOCK
	PUZ/2P/MEM



皇帝都會迷路？

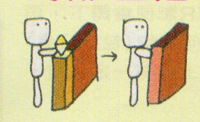
這個是由現役日本大學生開發，而且加入了童話故事氣氛的PUZZLE遊戲。玩者今次扮演一個由魔法衍生出來的GOLEM，協助皇帝進行冒險。由於那個皇帝是個毫無方向感的人，所以GOLEM就擔當了引導皇帝前進的工作，而令他覺得自己正在單獨前往深處之地。不過當中會有出現一些陷阱、敵人等令皇帝死亡，而GOLEM就要利用STAGE中可以移動的障礙物，使皇帝順利前往終點，而最重要的是皇帝當面前出現障礙物時會向左手方向行走。

另一方面，每個STAGE都會有完成條件，就是將紅色的磚牆移動至與其他的磚牆連接，而且每個STAGE需要連接的牆壁數目都會不同，不過當皇帝掉進陷阱、被碰上敵人、紅色磚牆被破壞、完成時連接的牆壁數目不足都需要玩者從新開始該STAGE。

移動牆身的方法

基本上牆壁的連接是需要以石柱作出兩幅牆壁之間的連接點，而遊戲中準備了方形、圓形兩種不同功能的石柱，從而使遊戲產生更多的變化：

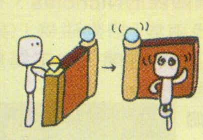
方形石柱





當GOLEM推開連接方形石柱的牆壁時，牆壁會向前移動，而方形石柱亦會隨之消失，因此要小心使用，以免不能完成當中的條件。

圓形石柱





當GOLEM推開連接圓形石柱的牆壁時，牆壁會以圓形石柱為軸心移動，因此不會容易消失的，每次移動都轉動90度，這個可以方便地改變皇帝步行的方向。

連接兩種石柱

當GOLEM遇上牆壁連接兩種石柱時，所推開的牆壁會依據圓形石柱移動，而方形石柱亦會同時消失。

STORY MODE



當各位知道這遊戲的規則之後，就可以進入遊戲中的主模式—STORY MODE，而其中玩者將要完成的STAGE共有100關。進入下一個STAGE的時候，不單敵人的種類和陷阱數目亦都會增加，而且牆壁使用方法的難易度亦會增加。在STAGE之間會有機會發生一些EVENT來交代故事的發生。

STAGE 1



■首先將紅色牆壁推向皇帝那邊，利用圓形石柱移開牆壁，皇帝就可以直線通過終點。

STAGE 2



■等待皇帝走到終點的門前，之後再將紅色牆壁推向入口方向。

STAGE 3

■只要將紅色牆壁往入口方向，就可以阻止皇帝向前行。

STAGE 4



■首先將近出口的牆壁推向出口，而等皇帝走到終點的門前，才將入口的兩道牆壁推前。

STAGE 5



■等皇帝走過紅色牆壁後，才將紅色牆壁轉向另一支圓形石柱，再向入口方向推出。

STAGE 6



■首先將紅色牆壁轉向另一支圓形石柱，再推向兩道牆壁之間。

STAGE 7



■基本上在這關之中是沒有移動牆壁的必要。

STAGE 8



■將紅色牆壁轉180度成相反方向。

STAGE 9



■把連接圓形石柱的牆壁轉向180度來引導皇帝向下走，之後就可將其回復。

STAGE 10

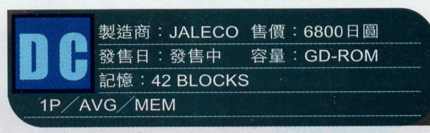


■首先將紅色牆壁轉向180度，阻擋皇帝之後立刻回復，再將另一邊牆壁轉向180度阻擋皇帝向左轉，最後再回復原位。

TEXT：NEMESIS-T00



上期也有介紹的《CARRIER》終於正式推出了，究竟它是否真的和《BIOHAZARD》系列十分相似呢？也不是的，至少SCOOP系統和放炸彈殺敵已經是《BIO》系列沒有的東西。而它的故事亦設定得不錯，喜歡這類型遊戲的讀者不妨一玩。



操作方法

方向掣／ANALOG方向掣	移動角色或選擇MENU
START	狀態畫面
X	跑（按緊X再移動）
Y	地圖
A	攻擊（先按緊R）／行動（調查、開門等）
B	使用SCOOP
L	選擇武器
R	舉起武器
↓＋A	QUICK TURN

敵人？同伴？

遊戲的特點

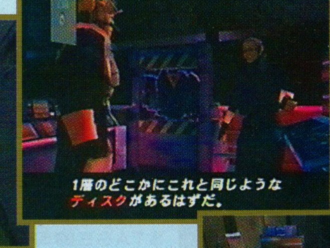
有點不同的攻擊方法

不用多説，當裝備武器後按緊R掣再按A掣便可攻擊，舉起武器時各位可以用方向掣調教角度，遇上多個敵人時可按L掣改變目標。相信各位玩過《BIO》系列的讀者也不會對這攻擊方法感到陌生吧，但這些敵人和喪屍一樣有異於常人的生命力，所以遊戲中設有炸彈這攻擊方法。使用方法是先裝備炸彈，然後按緊R掣便會蹲下，再按A便會設置炸彈（約3秒後爆炸），之後只要有任何生物（包括玩者）在爆風的範圍內便會被炸中，非死即傷。所以使用上會有一定難度。

SCOOP的用途

雖然SCOOP是相當重要系統，但開始時各位是不可使用這系統的，只有在取得「SCOOP BEM-T3」後才可使用。它的用途非常大，因為這些被寄生的人是可以以常人的姿態出現，所以要用這系統才可辨別他們是常人還是已被寄生。只要判斷正確將怪物殺死，這些生還者通常提供不少重要情報。另外，透明的敵人雖然有時用肉眼也可看見（隱約看見），但最安全的方法仍是用SCOOP，這樣便可預先看見他們的位置而不會不知被甚麼生物咬傷。道具的位置通常是在密封的箱子中，用SCOOP便可預先看到裡面是甚麼「好東西」。





初期攻略（直至機師準備室）



當聽到同伴Leonard遭遇不測後便會先後遇兩隻怪物，第一隻是EVENT所以不用打，但第二隻便要自己應付。由於這裡非常廣闊，怪物的速度不高，加上Jack的裝備太少，所以唯一可做的是逃走。

繼續前進到最後便會來到一條多扇門的走廊，這裡暫時唯一可進入的房間中會遇上情報局第四課的Nicholas，從他口中知道之後要找兩隻「始動磁碟」（始動ディスク），而這裡上了鎖的門要用各種不同的「ID卡」才可打開。取下這房間的「DV tape」及「ID卡A-3（即用作打開寫著A-3的門）」便可離開。

利用手上的ID卡進入醫療室後便會開始另一個EVENT，Jack會在軍醫Terry手上得到SCOOP BEM-T3，以後便可按B掣判斷面前的是人類還是怪物（人：SAFE；怪物：DANGER），不過之後Terry會留下Jack一人和那被寄生的人戰鬥，其實只要取了床上的「ID卡A-1」便可離開。

回到走廊時，醫療室的敵人便會走出來，同時走廊上的屍體亦會開始活動，但要擺脱他們並不是不可能。「A-1」的門後是一條充滿著植物的通道，幸好暫時沒有敵人，另一條通道盡頭有兩個出口，左面有很多敵人，所以最好先進入面前的出口。

進入後會遇上一個生還者，他會將地圖資料交給Jack，此時各位可以用SCOOP看他是否常人（純粹練習）。進入這通道盡頭的「機師準備室」時，一名機師不知為何躲在儲物櫃，原來這裡有一個肉眼難以看見的透明人，於是Jack便用SCOOP看那人在甚麼位置開槍（明顯暗示以後會有透明人出現），EVENT後各位便要自己把這傢伙收拾。雖然二人是認識的，但Jack始終找不到弟弟的下落。這房間明顯會有道具，各位只要使用SCOOP便可輕易找到道具的位置，一共可找到三份手槍子彈、體力回復劑Lv1及體力回復劑Lv2各兩瓶。



RIDGE RACER 64

追尋刺激的賽車比賽

RR64 RIDGE RACER 64

N64 製造商：NAMCO／Nintendo
發售日：發售中
RAC／MEM／1-4人／對應振動器

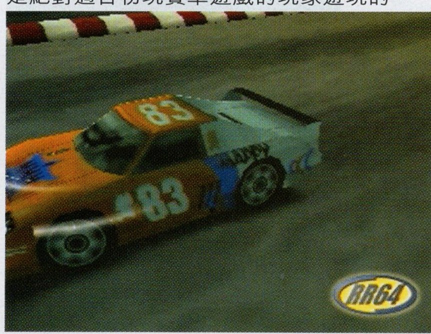


最近在不同的機種上也推出了各式各樣的賽車遊戲，相信當中驚險刺激的賽車過程是各位從賽車遊戲中獲得的最大樂趣。而現在N64亦推出了一隻賽車遊戲《RIDGE RACER 64》，雖然此作曾經在PlayStation內推出過，不過由於N64不需要Load碟的關係，因此遊戲將會更加流暢，而各位又可以嘗試一下另一種速度的感覺。



簡單易玩的賽車

本作與其他賽車不同，就是在操控上也比同類型的遊戲為簡單，另外，賽道方面又比較寬敞，而且賽道又不是太複雜，所以此作是絕對適合初玩賽車遊戲的玩家遊玩的。



操作方法

方向鍵／控捍	賽車的左右移動／選擇
L／R鍵	轉波
A鍵	加速／決定
B鍵	減速／取消決定
C↑鍵	改變比賽／MENU地圖視點
C↓鍵	改變MENU地圖視點
C←鍵	改變MENU地圖旋轉方向
C→鍵	顯示／隱藏路線，改變MENU地圖旋轉方向
START	暫停／決定

遊戲模式

遊戲分為分為5個模式，它們有只有1位玩者也可進行的「QUICK PLAY」、「GRAND PRIX」、「CAR ATTACK」和「TIME ATTACK」，除此之外，當中亦提供了讓多位玩者進行的「MULTIPLAYER」，每款遊戲也各具特色。

QUICK PLAY



這可說是讓玩者熱身的一個賽車模式，當中只設有一個3圈制的比賽，玩者將不能選擇賽車及手動操控轉波。

GRAND PRIX

分開多個Stage和賽道來作比賽的模式，每個Stage將會有3條3圈制的賽道需要玩者進行，若以第一位來完成一個Stage除了會有獎杯，還會新增一個Stage。而當完成Stage 1，「CAR ATTACK」和「TIME ATTACK」這兩個模式才會增加。



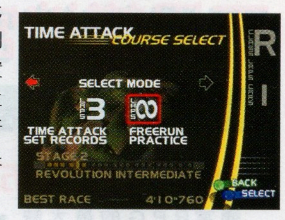
CAR ATTACK

只有兩架賽車進行比賽的模式，玩者可在此模式中選擇對手，而在比賽內玩者將要與對手爭奪第一名，在每次比賽中只要取得冠軍，便可讓玩者使用對手的賽車作賽。



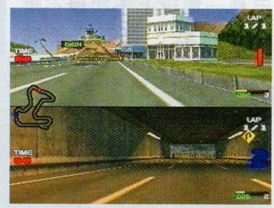
TIME ATTACK

這個模式分為3圈制和無限圈制，顧名思義，玩者在當中只會獨自在賽道上行走，每條賽道本身將設定時限，若玩者能通過時限便算成功完成比賽。至於3圈制和無限圈制其實是沒有分別，主要也是圈數有所不同，讓玩者決定「放棄」圈數。



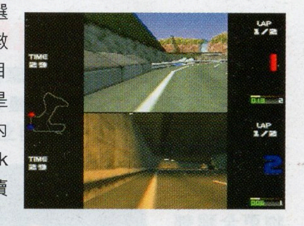
MULTIPLAYER

本作設有最多4人同時進行遊戲的模式，而在4人同時比賽時畫面將分為4格。當中亦會分為多個模式，其中有「Battle Mode」、「Stage Mode」和「Team Mode」。



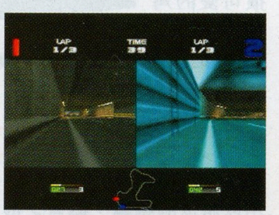
Battle Mode

各玩者在遊戲內要與對手爭勝，每場賽事可以讓玩者選擇賽道、圈數和對手數目等，而當中是需要在時限內到達Check Point才可繼續遊戲。



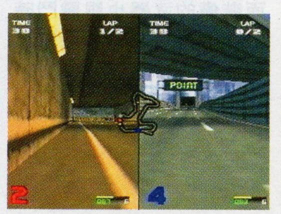
Stage Mode

在這模式中，各玩者要參與多場賽事才能完成遊戲，每場賽事是會以出勝者的先後名次來計分，若完成所有賽事便能以分數來分勝負。



Team Mode

與「Stage Mode」差不多的模式，不過在此模式中，若玩者人數多於2人的話，其中一位玩者將可與另外的玩者或電腦組成一組來進行比賽，至於遊戲規則亦將會是以計分制進行。



TEXT BY隨風



N64	
發售商：任天堂	
發售日：預定春季	
售價：未定	容量：未定
RPG	

不思議迷宮~風來的思寧2

繼續在《不思議迷宮》中冒險吧！

冒險旅程開始了！—

這隻《不思議迷宮》系列也有了不少遊戲，而今集的故事內容又關係什麼呢？今次的主角是一種叫做「風來人」的種族。主角因為族中的傳說而展開了旅程，有一次他實在太餓，便到山下的村莊求助，那條村叫做「拿特里（ナタネ）村」。拿特里村是一條平靜、和詳的小村莊。可惜它被一群可惡的惡鬼襲擊，到底最後會變成怎樣．．．？

RPG都可以玩成千次？—

通常RPG的最大缺點，就是爆了一次就可以把遊戲封存。而今次這隻《風來之思寧2》竟然説自己是一隻玩上千次也不會厭的遊戲，到底是否屬實？不過它的上集的確大受歡迎，今集應該也有好表現吧？現在我們就來看看到底它有什麼可以令玩者玩上千次的賣點吧！





帶你走進3D立體新世界—

雖然3D立體已經不是什麼新鮮事，可是整隻都是立體製作，連人物表現方面亦使用立體製作就非新鮮。而且人物更全程都是Q版，本來樣子已經很可愛的角色，再加上那三頭身、胖胖的身形，真的十分趣緻。



戰鬥場合好「正斗」—

今次有很多特別的道具，它們也會用在戰鬥之中。就好像有一個用以游泳的腕輪，換言之很大可能會出現在水中戰鬥的情況。另外亦會出現飛行道具，可想而之今次的旅程是多麼的「有趣」了（是多災多難吧？）。而裝備的武器也跟戰鬥時的狀態很有關係，要留意這一點。



上天落地找道具—

之前這隻遊戲已經有不少的道具存在著，而今集亦追加了很多新道具。除了一定有武具及普遍道具，還有一些特別用具，像卷物及壺，它們在戰鬥中有著很重要的地位，要得到它們亦不是易事。先為大家介紹一下各道具及其用途。





武器：當然就是把它裝備以攻擊敵人



盾：裝備後可以加強防禦力



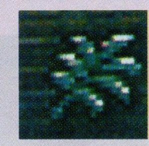
腕輪：裝備後會有特殊效果



卷物：用途是強化武器



杖：對住敵人使用會有好效果



草：用以回復體力的藥草



壺：可以把一些道具收進去



飯團：吃一個就飽晒



找同伴一起冒險吧！—

玩PRG又怎會要各位孤軍作戰這麼慘呢！不過放心，遊戲中有很多人很樂意成為各位的同伴，不過玩者能不能找到他們及令他們成為自己的同伴就要靠玩者的努力了。而最方便的方法就是到「旅仲間」中找找看了。記得要找一些適合自己的同伴呀！不然大家在旅程中鬧得不愉快就不好了。





冒險舞台多面睇—

旅途中的小設備：

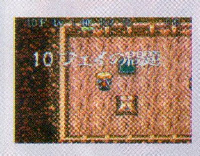
倉庫—在冒險中得到的道具太多了嗎？不要緊，只要把它們寄存在這兒就可以了。不過第二次再去冒險的時候寄得要把它們拿出來使用，否則它們可能會對你說「你為什麼拋棄我們～嗚」。

合成之壺—各位應該知道戰鬥時武器是多麼重要的一樣物品。如果想在戰鬥時事半功倍的話，就要把武器拿來這裡作出合成了。合成後除了可以加強武器的能力外，可能還會得到新的特殊能力。



旅之宿—其實即使旅館，各位進去睡睡覺後就可以補充體力，而且亦會變得飽飽。旅館這種重要的建築物，當然會在旅程中不斷出現啦！

車屋—覺得慢慢走很累嗎？雖然有這種想法比較懶，不過我還是會教你解決的方法的。各位只要來到這兒，就可以在村與村之間隨意移動了。



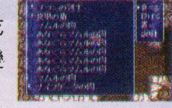
つエイの問題—想加強道具的能力嗎？來這兒就對了！不過當然不是免費幫你的啦。這兒會有一個謎之男問各位問題，如果各位答對的話便可以得到獎勵。這一個地方在GB版亦出現過呢，不過當時只有一百條問題。

旅仲館—各位可不要弄錯，這間並不是旅館來的，而是用以找同伴的地方。什麼？找同伴有什麼用？！當然就是戰鬥時幫助各位啦。不過能不能找到合心水的同伴就要靠各位的運氣囉。



お店—「客官，想買什麼道具？」這兒就是道具店了，不過買道具當然要錢啦。什麼？到哪兒賺錢？真是的，戰鬥勝利後自然就有錢了嘛！

肉—這個可不是什麼店名，而是一樣道具。想知道吃肉後有什麼不同嗎？就是．．當各位吃「肉」後會變身，更會多了一些特殊能力（嘩，這是什麼肉呀？）。



可以自己起城？—

遊戲中比較特別的事，就是可以自己起城了。在旅程中會得到很多不同的道具，當得到一定數量的道具後就可以開始起城了。而那個城會何時起好？就是各位把所有需要的道具都接齊的時候嘛！大家快快建築自己的城堡吧！



拿特里村的介紹：

うどん屋—其實即是宿屋，入內睡睡就可補充體力等東西。

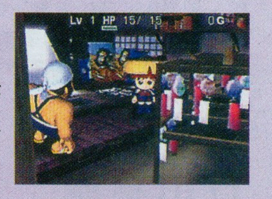




村之通道：在這裡會有很多無聊人走來走去，各位可以跟他們聊聊天，可能可以得到重要的情報呢！



神社：這個神社可不是用以拜神，而是用來占卜。當然各位亦可以跟神主傾談以取得不同的情報。



職人之家：不是常常可以去的職人之家作用是製做壺。另外還有一些道具賣，各位有興趣去看看嗎？



謎之建築物：這個只能以「心之書」才能進入的地方，是一個精神修行的地方？還是只是純粹是貨倉而已？

其他地方介紹—



せせらぎ溪谷：它位於拿特里村附近一個小山頭上，這裡不但景色優美，而且敵人也很弱，是一個練武的好地方呢！

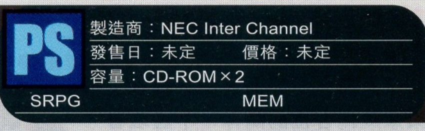


奈落山峽：只靠一條吊橋來跟外界聯絡，差不多可以接觸到雲的高度，這是一個很危險的山峽。

古都之遺跡：在這兒有很多重要的寶物呀！不過敵人也有一定的能力，因此能不能把這兒的寶物全拿盡都是一個未知之數。

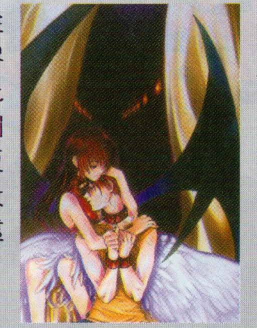
白銀靈峰：最高的山，全年被白雲覆蓋著。而且一上到山頂就只看到一個山洞。到底山洞中有什麼有等著各位呢？

TEXT：黑翼天使MS



曾在SS推出的《BLACK／MATRIX》，續DC版之後又再度推出，今次為PS的版本，以DC版為藍本作出移植，不單有配音，其有部份MOVIE還會以3D來表示，從而使遊戲的世界觀更加真實，此外，當中的戰鬥系統亦會有所更改，不如就讓我們再一次進入這世界。

「愛」是最大之罪



一個神和惡魔逆轉的世界，在那兒我們所讚美的7種美德，全部均變成7種大罪，遊戲中的主角艾比路(アベル)就是犯下最重的大罪——「愛」，被強行帶走的他為了找尋主人，踏上他的旅程。

12章默示錄現在開始…

黑翼、白羽



在《BLACK／ MATRIX》的世界裏，就只有擁有黑翼或白羽的人類，由擁有強大力量的黑翼人統治，白翼的全為下賤的奴隸，「愛」、「自由」、「正義」等全為罪；「嫉妒」、「怠慢」全為美德。在他們的遙遠過去，世界為大惡神GOD支配，那時大天使Mephist起兵反叛，在父親Satan的帶領下展開了聖戰，經過666日的激戰，GOD終於被打到地獄深處，從此GOD的子孫便就如垃圾般被棄在街頭，而Satan的子孫則成為世界中最高貴的人，

EVENT



玩者將會扮演白羽的艾比魯，在遊戲的第一章玩者需與主人一起生活一段時間，在這個時候玩者利用行動值(AP)來決定艾比魯所幹的事，從而增加或減少他初期能力值，第一章完結之前均不會進行任何戰鬥。直到第二章開始，故事才正式進入正題，艾比魯會根據故事的進行來發生不同的EVENT和戰鬥。

自由系統

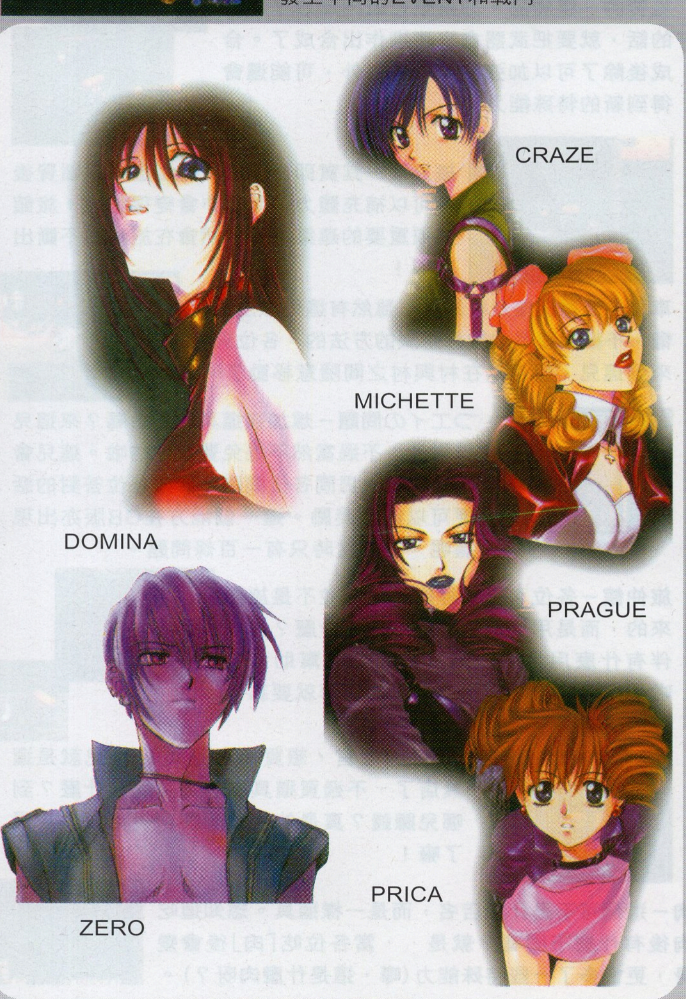


在戰鬥時遊戲會以TURN制的自由系統來進行，只要達到特定的條件，就可以在戰鬥中取得勝利，當中所取得的經驗值，就會由玩者自由分配，從而可養育一些比較弱的角色。不論是SS版或是DC版，一直以來魔法均會因應時間來定強弱，PS版都不例外，在戰鬥時同樣會在畫面的右上方設有時鐘，從而讓玩者更加清楚那一種魔法是在該時候的威力是最強。此外、在開始新遊戲時更會有三個不同難度共玩者選擇，無論你是初學者或是熟練者，都一樣適合。



五位基本黑翼的主人

在遊戲開始時，玩者必須選擇自己的主人，基本上遊戲共有五位主人供玩者選擇，五位均人不同的性格，你會喜歡那一位？另外、一直以隱藏角色身份出現的ZERO，在PS版中會以甚麼形式出現？熱切期待吧！

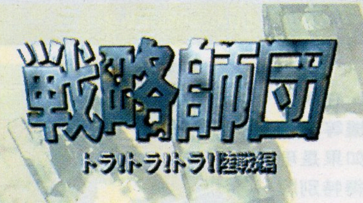


TEXT：悟空

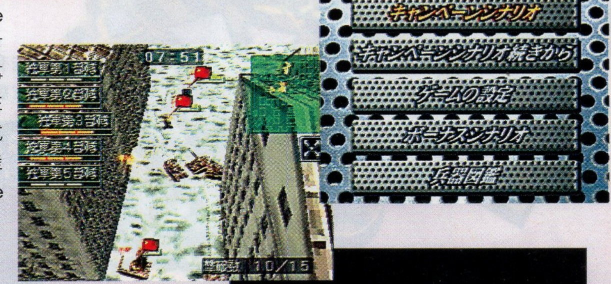
戰略師團~虎！虎！虎！陸戰篇~

第三次世界大戰終於發生





近年來電腦界興起了一些Real Time形式的戰略遊戲，玩家除了要管理己方國家的內政外同時也要管理對外的軍事行動，可能是這原因，廠商DaZZ便在PS上推出了這隻同樣以Real Time形式的戰略遊戲《戰略師團~虎！虎！虎！陸戰篇~》，究竟家用機版本的Real Time遊戲與電腦版本誰高誰低？

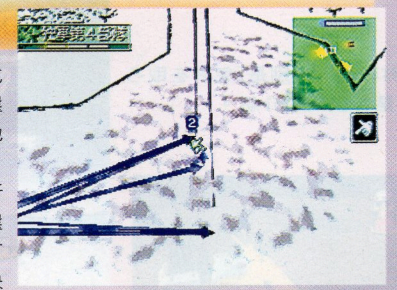


遊戲介紹



以德軍對八國聯軍的第二次世界大戰為舞台、以即時戰鬥形式玩法的戰略遊戲《戰略師團~虎！虎！虎！陸戰篇~》，遊戲玩法有點像早陣子的戰略遊戲「馬騮貓狗大決戰」，兩者同樣是用坦克車和戰鬥機以Real Time戰略的形式進行，玩者要在同一時間控制多支部隊進行攻擊；一個部隊有三輛戰車，每輛戰車都有一個耐久值，當耐久值被變為零的時候部隊便會被消滅，除非在部隊被消滅前利用補給道具將損耗了的耐久值回復，不然的話戰鬥力便會大減。

玩法



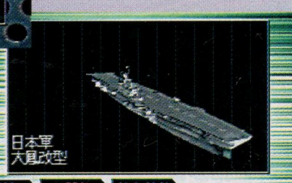
遊戲是以Real Time形式進行，當遊戲開始後除了選擇路線或使用道具時，其他時候都是與電腦同時行動，即是你動時電腦也在動，所以在決定路線時要小心選擇，在路線設定方面玩者可以一次過設定三次路線，決定好路線後便要決定1一輛戰車沿路線移動，還是整隊戰車隊依路線移動，亦因為與電腦同時行動，所以除了決定路線外也要同時估計電腦應該會走的路線，也要小心一些隱藏了的敵軍隨時出現。另外就是除了移動外遊戲還有其他數個指令選擇，例如有副裝使用、戰術指示和目標指示等，玩家可以利用這些指令去組織不同的攻勢。



模式

第１３話
ベルリン攻防戦

遊戲共有「キャンペーンシナリオ」、「キャンペーンシナリオ続きから」、「ゲームの設定」、「ボーナスシナリオ」和「兵器圖鑑」五個模式，「キャンペーンシナリオ」可以說是故事模式，共有十三版，每版都有不同的任務要玩者執行，將全部十三版完成後便可看到爆機畫面；「キャンペーンシナリオ続きから」是繼續進行「キャンペーンシナリオ」中的記錄，「ゲームの設定」可以變更遊戲部份設定，如震動機能開啟與否，「ボーナスシナリオ」則是可以進行各種軍事演習的模式，最後的「兵器圖鑑」玩家可以在這裏觀看所有在遊戲中會出場的武器。



道具使用

遊戲中是有道具這功能，其數目多達十二個，每種都有其用途，例如炸彈是一種計時式的炸彈，可以破壞一些建築物、修理箱可以將戰車的耐久值完全回復、HE彈可以將敵人在一定時間內不能移動；和「馬騮貓狗大決戰」一樣，這些道具是須要用金錢購買，而金錢則要看玩家在每關完成時間而定，每關完成時間越短過關後所得的金錢便越多，相反完成時間越長所得的金錢便越少。



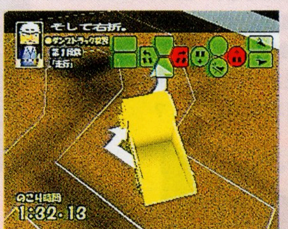
TEXT：悟空

建設機械SIMULATOR KENKI ITSUPAI





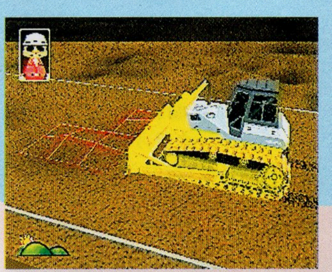
做個醒目地盤佬？

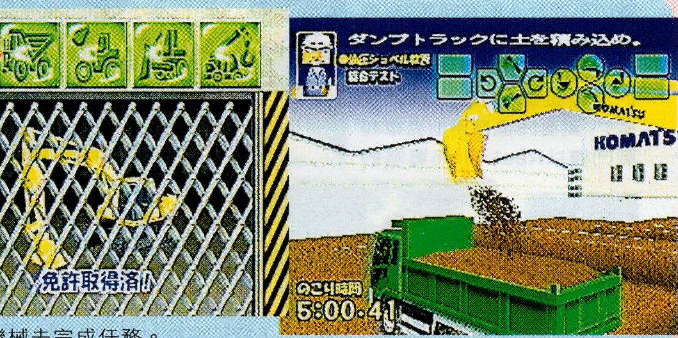


大家日常在街上有時會見到一些工作地盤，在內有些有大型的機械，有起重機、推土機、掘土機等，大家對這些機械熟悉嗎？想嘗試駕駛它們嗎？如果是現實的話就非要考得特別牌照才可，而且更需要到了自己成年才可成事，不過喜愛這類機械的玩家已不須等到長大後去考取牌照才可駕駛，現在介紹的《建設機械SIMULATOR KENKI ITSUPAI》便可以讓玩家一嘗駕駛建築機械的樂趣。

遊戲玩法

《建設機械SIMULATOR KENKI ITSUPAI》是一隻可以讓玩家操控各種大型建築機械的遊戲，遊戲的進行方式是控制各類不同類型的建築機械去完成不同的任務，例如其中一個任務是電腦要玩家將運土車沙斗裝滿泥沙、又或是用泥沙將地面的洞穴埋沒，而且各種機械的操作方法亦很簡單，玩家不用擔心會很難控制，除了可執行各種任務外，遊戲中更準備了數個迷你遊戲給玩家，內容都是利用指定機械去完成任務。



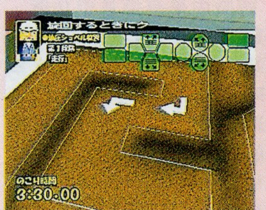


模式介紹

按下START後便會進入模式選擇畫面，可以選擇進行遊戲的模式共有四個，分別是「免許を取ろう」、「ビルを建てよう」、「自由に遊ぼう」和「達人になろう」，下文將是各模式的介紹。

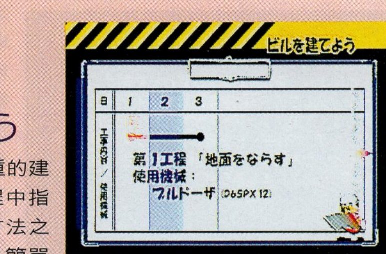
免許を取ろう

如果想進行遊戲的主模式，這個模式便非玩不可，因為這是一個取得各種建築機械牌照的地方，在第二個模式內玩者可以進行遊戲的各項建築工程，但必須先在這裏取得使用許可才可以，假若完全沒有取得任何機械的使用許可，在進入第二個模式時電腦會不讓玩家進入。



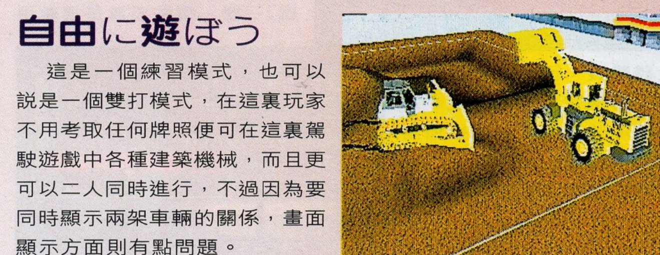


ビルを建てよう



玩家可以在這裏執行各種的建築工程，但必須先取得工程中指定的機械使用許可，取得方法之前在免許を取ろう模式中已簡單描述過，所以不多作解釋，總之就是先要在免許を取ろう中取得駕駛許可才可以在這裏進行遊戲。

自由に遊ぼう



這是一個練習模式，也可以說是一個雙打模式，在這裏玩家不用考取任何牌照便可在這裏駕駛遊戲中各種建築機械，而且更可以二人同時進行，不過因為要同時顯示兩架車輛的關係，畫面顯示方面則有點問題。

達人になろう

一個進行迷你遊戲的模式，在這裏玩家可以進行一人或兩人的迷你遊戲，遊戲種類有四個，全部都是控制不同的建築機械去執行任務，如掘出寶物、將山丘填平等。





KAIKAN PHRASE墮天使傳說

PS
發售商：ENIX
發售日：發售中
售價：5800日圓　容量：CD-ROM
ETC/MEM/1~2P

優雅的音樂，優雅的人

帥哥陪你玩音樂－

不知道大家有沒有看過一套叫做《快感指令》的漫畫呢？其實今次介紹的《墮天使傳說》中的角色，就是《快感指令》中的那一隊樂隊。既然這隻是音樂遊戲，當中所使用的歌曲當然就是《快感指令》中的歌曲啦！順帶一提，他們在之前已經有出過CD，可是因為筆者並沒有購買該CD，不知道內裡的歌是否一樣。



到底點玩呢？－





遊戲中分為幾個模式，第一個是「SCENARIO」，亦算是故事模式，是最要緊的一個模式。因為各位要先在這裡把一首歌曲完全，才能在別的模式中使用該歌曲。第二個模式是「2 PLAYERS」，即是雙人對戰，基本上流程和故事模式是一樣的。而最後一個模式是「EXTRA」，單純的遊玩模式。開始的時候各位可以隨便找一個喜歡的角色，在樂曲中出現的圖片會以玩者所選擇的角色為主。

「EXTRA」模式講解篇－

這一個模式中再分為兩種模式，而歌曲方面只可以使用在「SCENARIO」模式中已完成的歌曲。兩種模式的方法都是一樣，不過畫面方面有些不同。

玩法講解：



兩者都是有四個不同顏色的星形圖案，另外亦會有很多不同顏色的星星出現，玩者要在星星跟星形圖案重疊的那一刻依照星形圖案的指示按掣，如果成功的話星星會被吸走，反之則彈開。

顏色	按掣
黃色	「←」掣
紅色	「↓」掣
綠色	「○」掣
藍色	「×」掣

畫面講解：

畫面方面藍色（左邊）的模式的星形圖案位於正中央，而另一個模式亦是在畫面上方並排。在兩個模式中的畫面下方皆有一排觀眾，如果玩者MISS了的話就會有一些觀眾離開，所以人都走光就代表失敗。

獎勵講解：



當歌曲成功後會得到一些小獎勵，當然成功率越高、獎勵越多啦！獎勵是一些遊戲中的動畫片段或角色的一些對話，一共有二十多段動畫及五十多段聲音呢！各位可以在「OPTION」中的「SECRET FILE」重溫。

帥哥大放送！－



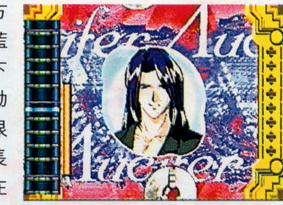
故事模式講解篇－

歌曲篇：



每次選擇「SCENARIO」都可以玩完成歌曲四次，每次當中都會有動畫講解劇情。當各位選擇此模式後，一開始只能玩「墮天使傳說」，成功完成後會有一個分數，當分數到達一定程度就會出現新歌，如此類推。而且玩的時候要依照這個方法：用A歌曲得到B歌曲，用B歌曲得到C歌曲。因為用A歌曲是不能得到C歌曲的，而且難道亦會不斷增加。

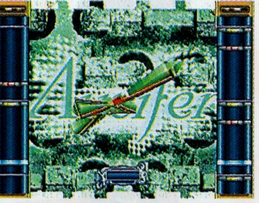
玩法篇：



而玩法方面，會有一條藍色光條由上往下移動，而它移動的地方會出現很多不同顏色的長塊，各位只要在光條跟長塊重疊時按「←」掣、「↓」掣、「×」掣及「○」掣其中一個掣。當長塊不斷被消掉旁邊的能量柱亦會慢慢儲滿，而當歌曲完成後能量柱還未全滿的話就會GAME OVER。當然按得越準便儲得越快。

評價	說明
「EX」	成功把長塊消掉，可儲HIT
「GREAT」	成功把長塊消掉，不過不夠準確
「HITS」	接觸到長塊不過未能把長塊消掉
「BAD」	把長塊MISS掉

雙人篇：



在單人模式中能源柱是不會減少的，換言之當整條能源柱全滿後即使不理它也不要緊，不過分數會變差而已。可是雙人模式就不同，兩人玩卻只有一條能源柱，即是兩個人要鬥長，另外如果不斷MISS的話，即使對方沒有增加自方的能源也是會減少的，這一點要注意。

TEXT BY隨風

唱歌吧 ~SEIREL~SONG

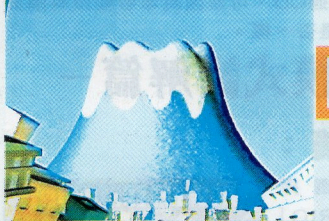
PS
發售商：ENIX
發售日：發售中
售價：5800日圓　容量：CD-ROM
ETC/MEM/對應震動手掣

還我自然環境來！



集節奏音樂於一身－

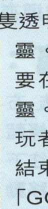
一直以來音樂遊戲都十分注重節奏感，當然這隻遊戲也不例外，不過它卻多考各位一種東西，就是記憶力了。為什麼這樣説？因皆玩的時候，對方會先奏出一段音樂，各位要記著它，再把它重複一次。這隻考節奏感及記憶的遊戲，説易不易，説難不難，不過只要多玩幾次，就一定可以爆機。



故事關於乜？－

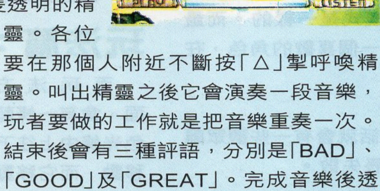
遊戲的主角生於一個島上，本來大家都相安無事，只可惜有一堆壞人想開發這個島，令這個島的生態環境大受影響。一段時候後，連島上的人民都不再注重環保，富士山的神對這個情況十分不滿，大發雷霆。而島上的村民決定各天神演奏音樂以平息祂之怒火。而主角則是被選上成為這個表演音樂的人。





咁應該點做呢？－

玩者要控制主角在村上找尋一些不愛護環境的人，再以樂器喚出他們內心的精靈。基本上他們的精靈是不會顯示出來的，可是當玩者跟他們聊天後，沒有環保意識的人就會出現一隻透明的精靈。各位要在那個人附近不斷按「△」掣呼喚精靈。叫出精靈之後它會演奏一段音樂，玩者要做的工作就是把音樂重奏一次。結束後會有三種評語，分別是「BAD」、「GOOD」及「GREAT」。完成音樂後透明精靈會出現其實體。



第一章簡易攻略－



「大家好，我是主角保哇（ボワ），有一天突然出現了一隻精靈，要我去平息山神的怒氣，我答應後便叫出兩隻精靈。後來爺爺叫我去找他，我發覺他也沒有環保意識，便把他的精靈叫出來。接著爺爺叫我到山上拿取沙槌，我拿了後卻被雷電打昏。我醒來之後發現自己不知何時已到家，跟著又去找爺爺聊天。出了家門後看到家門有個人，便把他的精靈呼喚出來。走著走著到了酒吧，看到有個女孩在唱歌。令幾個人有回環保意識後我向侍應生要了一杯飲品。當我準備離開時，剛剛的侍應生説我沒結帳。可是我根本沒有錢，於是便跟他一起表演以還債。後來他把鼓送給我，真好！突然間，剛剛唱歌的女孩被捉走了！而我亦被警察帶走。不過很快地我就離開了，到了第二天，我便要表演音樂了。到達約定地點後，看到三個人，中間那個人叫我練習一下才表演。我跟旁邊的兩人練習後便開始跟中間的人一起出發，開始表演・・・」









角色及道具介紹－

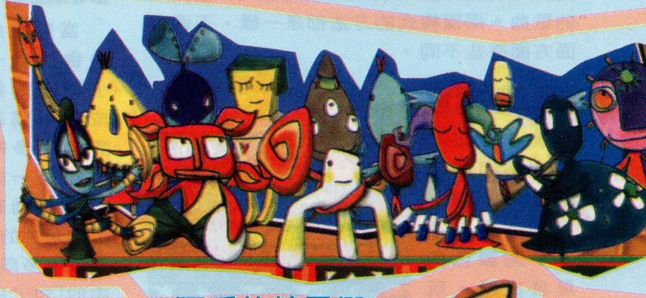


主角保哇

跟著保哇的精靈



芝特娜（チンヲナ）



可愛的精靈們



沙槌



鼓

木笛

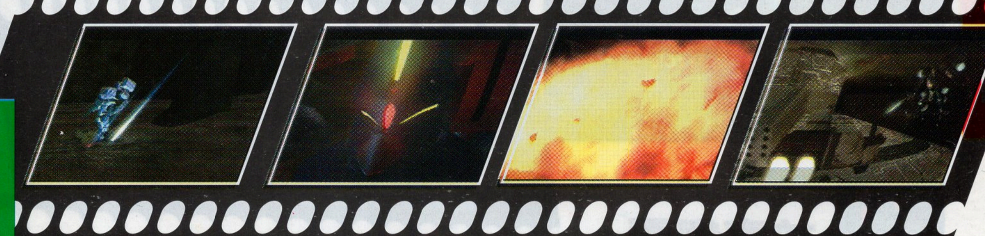
合成機

TEXT：IKI

GALE GUNNER
讓你感受超高速戰鬥！！



PS 製造商：ASCII
發售日：2000年2月24日 售價：5800日圓
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
3D動作射擊／對應DUAL SHOCK



各位喜歡動作遊戲的朋友，相信絕對不能錯過以下介紹的《GALE GUNNER》。因為在這遊戲中，玩者將可駕駛一種稱之為「T.W.R.」的人型兵器，並在一個360度全方位可動的廣闊舞台上作1對1的決戰。

遊戲流程

整個遊戲的流程先是劇情(STORY)部份，之後便要為T.W.R.行各種調教(SETTING)，然後便要以T.W.R.在一個全方位可動的廣闊舞台上作1對1的決戰。玩者在戰勝後便可取得敵方的T.W.R.及各種SUB-UNIT，之後遊戲亦會進入劇情(STORY)部份。



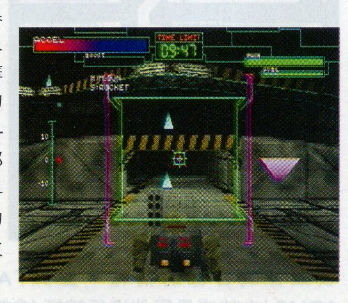
STORY

未來，人們對於一些地球文明圈外的未知遺跡也稱之為「AR」。有一班操縱著戰鬥用人型兵器「T.W.R.」的工作人員，人們稱之為「XEXAR」，其任務是探索宇宙遺跡。在「INFERNO.BLUE」(★註)惑星上，調查人員發覺竟有「AR」存在！而且同時發現有多名「XEXAR」正向「INFERNO.BLUE」，到底這班「XEXAR」的正體又是誰？似乎一切答案也有賴這名超一流的「XEXAR」-GRAVE ACCEL去發掘了。(★註：「INFERNO」一詞解作地獄)

HANGAR-自機的SET UP及情報分析



在每場戰鬥開始前，玩者須選擇出擊的T.W.R.機體，並對各樣參數進行調節，包括T.W.R.的速度、耐久值、擅長的戰鬥環境及戰術等。此外，為著T.W.R.有更全面的戰鬥力，筆者強烈建議各位在SET UP時為T.W.R.配備各種具有追尾及自動狙擊功能的SUB-UNIT部件，提昇T.W.R.的遠距離攻擊能力。

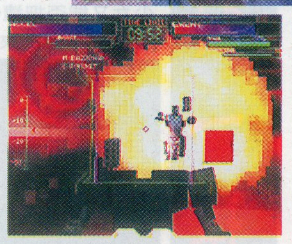


BATTLE SYSTEM-擊墜敵方T.W.R.！捕捉敵方T.W.R.！



在HANGAR畫面中選擇「出擊」指令便會進入戰鬥畫面。戰鬥時玩者可控制T.W.R.作出DASH、平行移動、跳躍等各種動作，總之就是要在場內捕捉敵機，並加以攻擊。在自機T.W.R.的配備方面，除了一般的導彈等「標準的」主力武器外，亦可以各種SUB-UNIT部件作攻擊手段，而在勝利後玩者取得對方的機體以及其機體的裝備。





CHARACTERS

GRAVE ACCEL

超一流的「XEXAR」，其駕駛T.W.R.的技術無出其右，就算是攻守兩面的技巧亦無人能及。外表看來非常沉默。



LIPPISCH KERSUAN

逃出了「CROSS LANCE」，繼而向ACCEL求助的少女。由於不諳T.W.R.的操作，故操縱起來相信會較吃力。

BALION ROCKFIELD

「CROSS LANCE」組織的首領，為著革命成功，必要取得遺跡的技術。以前曾是中央宇宙軍的ACE PILOT。

DOLLY



ACCEL所搭乘的愛機的管理COMPUTER，其冷靜的分析力及正確的判斷力在戰鬥上幫了ACCEL不少，是浮動型人工知能電腦。

MISTRESS

隸屬於BALION「CROSS LANCE」組織的謎之女子，有關她的來歷、目的等一切也完全不明。



TEXT：IKI

GUNDRESS

PS
製造商：STARFISH
發售日：2000年2月24日 售價：7800日圓
容量：CD-ROM x 2 記憶：1 BLOCK
SLG／對應DUAL SHOCK

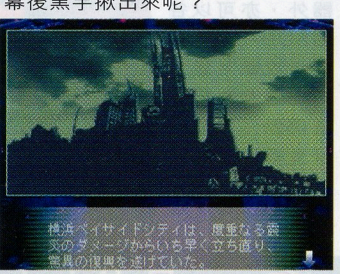


一直以來，有關與恐怖份子戰鬥的模擬遊戲(SLG)作品也是多不勝數，多得有如天上　沙一樣。但是其中絕大部份作品也是以男角為主，無論怎樣刺激也總感到厭悶罷！然而，以下的作品則絕對能一洗悶氣，由於這遊戲的登場角色是以女角為主，可說是反其道而行。此外，《GUNDRESS》這套作品在劇場版及小說版也得到不俗評價，挾著劇場版及小說版的威名，現在便且看這班女角又如何與一班恐怖份子週旋罷！

與恐怖份子打一場硬仗！！

故事概要

時間為近未來-A.D.2100年，地點是橫濱BAY SIDE CITY。在經歷了重大震災後，劫後餘生的BAY SIDE CITY正處於逐漸復興的階段，然而，在復甦的背後，卻又瀰漫了富貴和權力的流入，犯罪正在逐步蔓延。為了維持城市的治安，市長UON遂成立了一支民間警備組織，而這班被認可的特殊警備員則稱之為「BOUNCER」。但由於「BOUNCER」是一支民間警備組織，故在槍械的裝備上有很大限制，故市長便成立一支以6名女性組成的非公式警備組織-「ANGEL ARMS」，並以多種槍械及武器與恐怖份子週旋！到底這班少女又能否把這個謎之犯罪組織的幕後黑手揪出來呢？



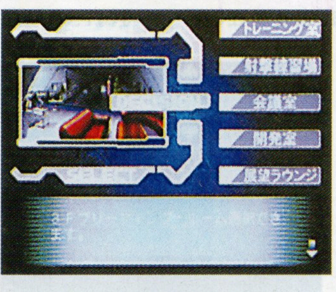


遊戲的進行

在這個遊戲中，大致可分為「ADVANTURE PART」及「戰鬥PART」兩部份，其中「ADVANTURE PART」主要是以各種會話場面來交代劇情；而「戰鬥PART」則顧名思義是與敵人進行戰鬥，並展開一場又一場與劇場版及小說版同樣精彩萬分、不遑多讓的大激鬥！而整個遊戲的流程則由「ADVANTURE PART」及「戰鬥PART」兩部份交替出現下，展開一個壯大的故事。



ADVANTURE PART



在這個「ADV」模式下，玩者須在BAY SIDE CITY內移動，收集各式各樣的情報，並與「ANGEL ARMS」中的成員同伴進行談話(會話)。留意與同伴談話時所選取的答案，因為不同語氣的答案會令到角色間的信賴度產生變化，更重要是這些信賴度是會對角色的STATUS(狀態值)在戰鬥時產生很大影響。如信賴度高時角色MP值會較平常為高(圖a)，對於使用特殊能力將更有幫助；反之，如信賴度低時角色MP值會較平常為低(圖b)，而且角色更擺出一副不滿的樣子哩！



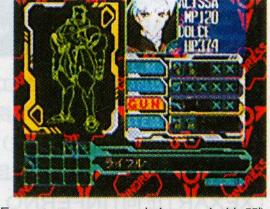


◆圖a



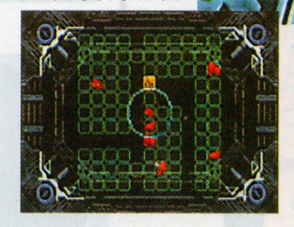
◆圖b

戰鬥PART



在戰鬥部份，遊戲將以回合制進行，敵我雙方也可在自己的1 TURN內行動，作出各樣的部署。其中玩者將駕駛一種稱為「LAND MAID」(L.M.)的戰鬥機械作戰，同時亦可為L.M.裝備各種強化ITEM及武器。在戰鬥MAP畫面上是有不少DOOR LOCK的，遇上這情況可以「攻擊」解決之，又或有賴MICHAEL的特殊能力「ラグナ接通」了。而戰鬥畫面則以3D表達，順帶一提，遊戲中的L.M.也有其特殊能力，通常為攻擊力高的必殺技，唯是留意這些特殊能力也會消耗不少MP值，必須有效地使用。

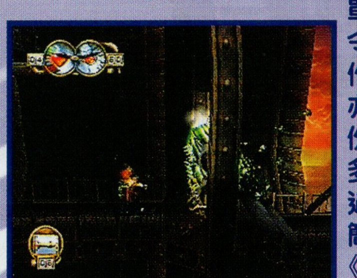


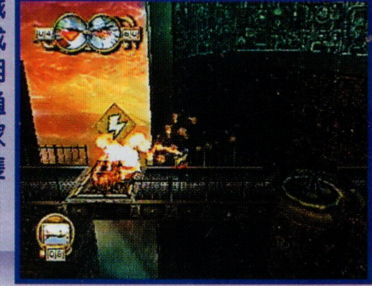




《WILDROID 9》是近期筆者所見PS遊戲中一隻比較適合小朋友玩的動作遊戲，遊戲的操作方法較簡單，令玩者不用花太多時間去熟習操作方法，另外遊戲亦含有不少解謎成份，玩家必要利用多少智力才可以通過，現在就為大家簡單介紹一下這隻《WILDROID 9》。

PS	
製造商：SCEI	
售價：5800日圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
1P/MEM/ACT/DUAL SHOCK對應	





將バイオロイド兵團打倒

角色介紹

バックス

遊戲主角，擁有很強的正義感，對自己的腕力有很高的自信，而傳説武器去拯救被捉去的同伴及打倒「バイオロイド軍團」。



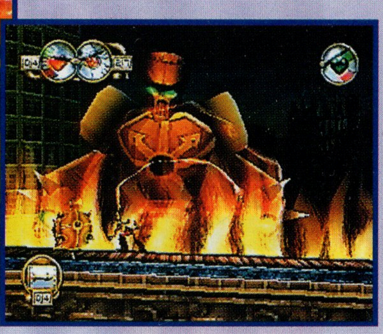
アンガス

謎之生物アンガス，住在「E．ARM」內的精靈，也是ベックス的同伴，時常在遊戲中給與他一些重要的提示。

遊戲故事

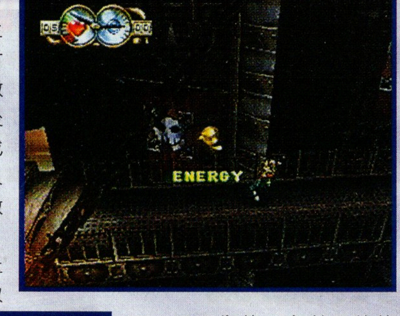
遊戲的故事是發生在廣闊無邊的宇宙其中一個銀河系內，這個銀河系因為有九位英勇的戰士守護着所以多年來都非常和平，但到了某一日這裏各個星球都在同一時間受到一班由「カーン」帶領的「バイオロイド軍團」所襲擊，雖然所有星球都極力反抗，但就連那九位戰士其中七位也被捉住，他們又何來力量去反抗，幸好九名戰士其中二人「ベックス」和「アンガス」在無意間找到了傳説武器「E．ARM」，於是他們便利用這武器去拯救其他七位同伴，還要將「バイオロイド軍團」趕離這裏，就這樣二人便展開這次冒險之旅。





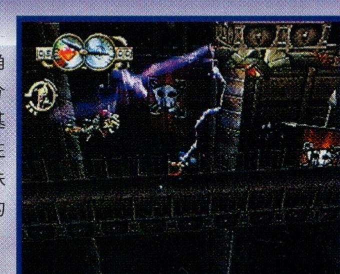
遊戲玩法

遊戲的玩法是以橫向立體畫面顯示，主角的攻擊方法是利用「E．ARM」先將敵人吸起，再按十字掣的前後方將敵人撞在地面、牆壁或機關上，在多次撞擊後敵人便會被擊倒，有時在擊倒敵人後會出現一些可以令「E．ARM」POWER UP的能量珠，要在它們消失前全部取下，只要集夠一定數量的能量珠主角的「E．ARM」便會增加攻擊力，所發出的顏色也會不同；除了會以橫向畫面顯示外遊戲也會出現一些射擊畫面，這些射擊畫面的玩法亦很簡單，只需不斷收集在畫面出現的飛彈將顯示在畫面右上角的角色擊倒便可過關。

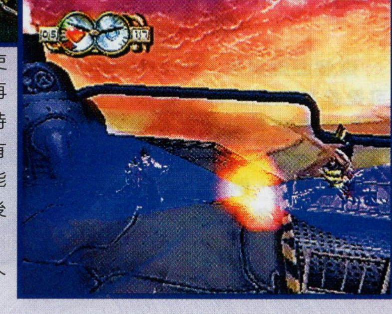


武器介紹

在開始遊戲前先介紹一下主角使用的武器，主角使用的武器分為基本武器和特殊武器兩種，基本武器是「E．ARM」，是主角在開始時已可使用的武器，而特殊武器則是可以在遊戲途中取得的火箭炮及強力炸彈，基本武器的能力是可以將敵人或物件吸起，而在「E．ARM」發射或吸起物件的同時，在畫面左上方的「E．ARM」能量計亦開始減少，當能量計減至零時「E．ARM」便暫時不能使用，要待能量計中心的燈再次亮起才可以再發射，而特殊武器是比「E．ARM」擁有更強破壞力的武器，它不能將敵人或物件吸起，使用後只會直接將兩者立即毀滅，通常都是使用於在多個敵人包圍之下。







TEXT BY隨風

爸爸的時間－釣魚/花札/麻雀



三隻炒埋一碟

爸爸愛娛樂－

這隻《爸爸的時間》系列一共有三隻遊戲，包括釣魚、麻雀、花札，這個爸爸都可真懂娛樂。這個系列圍繞的角色是爸爸（玩者）及九位「姐姐」，而遊戲內容名付其實地，只是很單純地玩釣魚、麻雀及花札的遊戲。好了，現在一次過為大家介紹三隻遊戲吧！

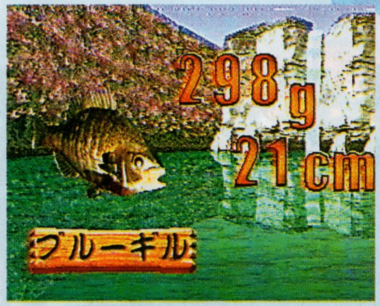


小姐來釣魚吧！－

基本資料：



釣魚篇一共有三個模式，包括是「很容易」、「很困難」及「幻之魚模式」。基本上三個模式的玩法一樣，不過難易度不同罷了，而其中要釣「幻之魚」的話，要先釣到一百條魚才能由「姐姐」叫中得知幻之魚的情報。而這釣魚篇中只能選擇一位女孩，她會在玩者有魚上釣的時候為各位打氣，為了不讓可愛的姐姐失望，各位多釣一些魚囉！



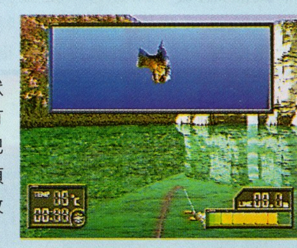
垂釣資料：

在釣魚的時候只要按「×」掣就會轉成一架遊艇，各位可以移動到別處釣魚。而畫面會出現一個小視窗，綠色的部份中的小黑點就是魚的分佈。最後，按「START」的話會出現設定中畫面。



如何釣魚：

釣魚時會有一個畫面顯視魚餌的狀況，當魚餌劇烈震動的時候就表示有魚上釣。這時候玩者只要按「↓」掣把魚釣上就可以了。釣的時候要留意顏色柱，當拉得太緊的時候要放一放線，否則當顏色柱一滿魚線就會斷。



一點心得：

這個遊戲要魚上釣是十分容易，可是是把魚釣上卻一點都不易。因此最好不要長時候跟魚兒玩「拉力戰」。最好的方法是在一些比較近的地方下魚餌，例如11米的地方，因為在那兒的魚也很大，而且一上釣可以快速地把魚釣上，是一個比較好的方法。

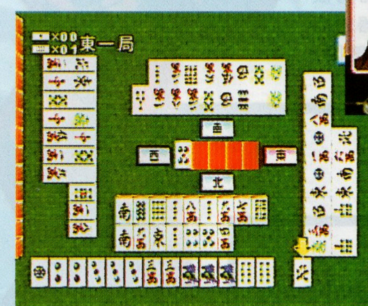


小姐來比試麻雀／花札吧！－

麻雀篇：

在麻雀篇中每次可以跟三位姐姐玩，不過並不是任各位選擇的，而是有三組人任玩者選擇。





而遊戲玩法跟一般麻雀遊戲沒什麼兩樣，都是每次玩八局，當完結後可以選擇繼續玩或是再選擇另一組的人來比賽。另外亦可以在設定中設定糊牌後的得分，所有都由玩者自行決定。

花札篇：

而花札則是每次選一個人來對賽，每方有20點分數，各位可以先在設定中決定對局數目。當其中一方的數分用光或對局完了分數較小一方為負方。花札篇比較特別的是，每個女孩都有其獨特性格，例如有些要比較大的牌局才會決勝負，有些卻有可以得分就會趕盡殺絕，了解女孩的性格後會覺得很有趣。而在設定中可以看到要吃什麼才能得到高分數，當然各位可以自行更改。



我有野講－

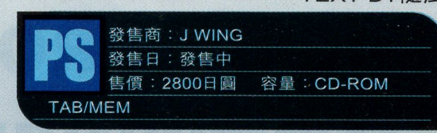
這三隻遊戲基本上沒什麼特別，不過對於喜歡平平淡淡，純粹想玩玩釣魚、麻雀或花札的朋友們，是一個不錯的選擇。因為它沒有花巧的裝飾，亦不會弄什麼故事模式，令各位可以感受到最原始的樂趣。只可惜畢竟比較平淡，對初學者來說會比較可以接受。



TEXT BY隨風

華蘭虎龍學園~心跳篇~

用麻雀來追女仔





一腳踏三腳？－

在《心跳篇》中一共有三位女主角任玩者選擇，有可愛的、野性的、文雅的，任君選擇。各有各的性格及故事，你又喜歡哪一位呢？現在就先把她們的盧山真面目公開，讓大家先睹為快吧！

專成返學打麻雀－

覺得上學很悶？老師說教很煩？課本又大又重？不要緊！只要你入讀這間「華蘭虎龍學園」就一切都解決了！因為在這裡你只需要一副麻雀及一班女同學，在下課時候打麻雀娛樂娛樂，而且還有可能得到一段至純至美的愛情。各位，不要遲疑，立即加入「華蘭」的大家庭吧！



有栖川マミ、十六歲、二年H組

南波琴葉、十七歲、三年B組

結城つかさ、十八歲



先講故事模式－

可以選擇的角色當然就是那三位女性，選擇好之後就可以開始玩了。基本上每一個人只需要玩五局牌，而勝利或敗北也跟劇情無關，而當中的故事劇情也可以按「START」來跳過，換言之以最快捷的方法來完成就是只需要玩五局麻雀而已。不過雖然是有這個方法，可是如果不看劇情的話，又何必玩此遊戲呢？而且交待故事的時候還有不少CG可以看，建議大家還是乖乖的看劇情吧！



再來對戰模式－

對戰模式可使用的角色一樣是那三位小姐，不過各位要先用她們完成了一次故事模式才可以使用對戰模式。而玩法和故事模式一樣，因此就不多講解了。而當各位完成了一次對戰模式後，就會多出一樣很有趣的東西，就是圖片記錄。各位可以不斷重溫遊戲中的精彩片斷了！



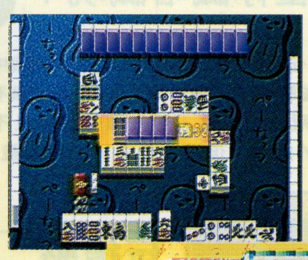
比較特別的一點－

跟一般的麻雀遊戲最大分別的地方是，這遊戲並不是四個人打麻雀，而是兩人對賽。玩法基本上跟普通的四人對戰不會有太大分別，不過每一局玩的時候會短很多。而且此遊戲不是計分數而是以勝出的局數來計分，因此只要可以糊牌就吃吧！不用刻意「做牌」。

TEXT：悟空

麻雀鳥頭紀行

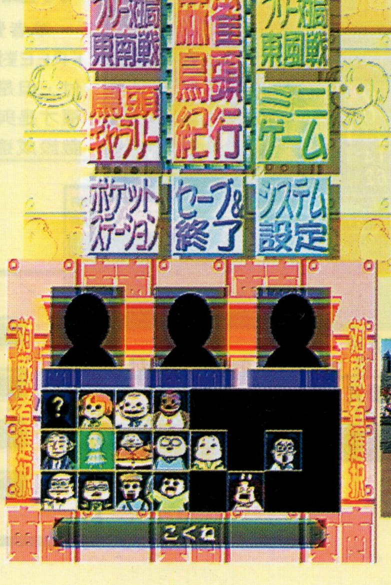
任何一種麻雀遊戲的玩法也是一樣，不是四人就是二人進行，如果不想極喜愛麻雀遊戲的話相信對於這些遊戲會比較討厭，但這隻《麻雀鳥頭紀行》除了是一隻打麻雀的遊戲外還是一隻可以進行其他迷你遊戲的遊戲，在打麻雀之餘亦可以進行其他遊戲，可以叫作非一般麻雀遊戲。



一隻有故事的麻雀遊戲

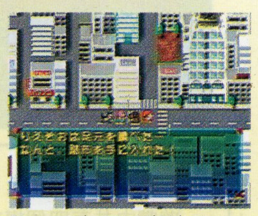
模式介紹

遊戲共有七個模式供玩家選擇，「麻雀鳥頭紀行」、「FREE對局東南戰」、「FREE對局東風戰」、「ミニゲーム」、「鳥頭ギャラリー」、「PocketStation」、「SAVE & 終了」和「SYSTEM設定」。麻雀鳥頭紀行即是故事模式，選擇後玩者便會以麻雀為戰鬥，在日本各個地區與敵人對戰，目的是找回失散了的同伴；FREE對局東南戰和東風戰可以讓玩家自由選擇三位對手進行比試，ミニゲーム可以嘗試到不同種類的迷你遊戲，鳥頭ギャラリー是要配合麻雀鳥頭紀行模式而使用，當故事模式已制霸了那些地方，那地方的壁紙便可在這裏看到。而PocketStation玩者可以在這裏將一些迷你遊戲下載到PocketStation中，SAVE & 終了即是將現在遊戲進度進行儲存，SYSTEM設定不用多說意思即是玩家可以更改遊戲多個設定。



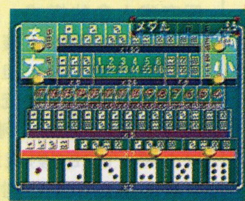
有故事的麻雀GAME

今次這隻麻雀遊戲和一般的不同，這是一隻有故事的麻雀遊戲，內容更有點像RPG般，遊戲要玩者去不同的地方尋找同伴、途中亦可以購買道具使用，玩者可以當她是一隻麻雀遊戲，亦可以當她是一隻可進行多個迷你遊戲來遊玩，絕對是一石二鳥。



玩後感

一隻玩法比較有趣的麻雀遊戲，當中有麻雀亦有迷你遊戲，令玩家進行時不會覺得沉悶，但是遊戲的難度卻異常地高，不論是故事或是自由對戰模式，電腦的技術都很高，往往輸的都是玩家自己，亦可能是筆者的技術不足，不過若玩家想玩一隻不太沉悶的麻雀遊戲，這隻是一隻好的選擇。



TEXT：MARKS

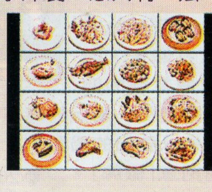
THE BISTRO ~料理與WINE之職人們

帶你認識酒與料理的微妙關係

PS	
製造商：SYSTEM	
發售日：發售中	售價：5800日圓
容量：CD-ROM	記憶：3 BLOCK
SLG/MEM/	



各位喜歡玩模擬餐廳的朋友就要注意了，因為筆考介紹的將會是這樣玩法的遊戲，而且更把世界有名的洋酒加進其中，從而讓美味的西餐配以合適的洋酒，令客人在每一頓午餐、晚餐中得到更高的享受。不但如此，遊戲之中還準備了洋食、意大利、法國三間各有特色的餐廳，令遊戲得到更大可玩性。



玩法

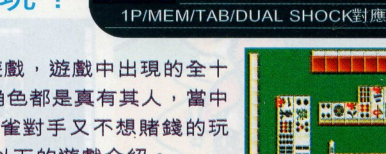
在這遊戲中，玩者所扮演的角色就是餐廳的老板，不單要揀選適合的鋪位，亦要親手安排擺放餐廳內的椅桌位置，餐廳的所以員工，服務生站立的位置等，以及決定重要的每天材料份量，從而餐廳的生意蒸蒸日上。這遊戲的最主要的目的就是令餐廳能夠成為一間三星級的高級餐廳。





料理與酒

如果各位對酒的專用名詞不太懂的話，這裏就非常適合各位了，因為當中會有專人講解有關名詞，好像有天氣的由來，份量單位、保存方法、洋酒的區別等等。



產品書



這遊戲中除了可以做餐廳的老板之外，亦可以知道更多有關洋酒的資料。當中不單將洋酒細分為日本、意大利和法國，而且亦顯示了每個釀酒區所推出的產品，不論產品圖片、釀製方法、味道、特色等資料都可以從中知道，而遊戲中會有約230種洋酒的資料。另外，芝士亦有同樣的介紹，所以《THE BISTRO》除了是遊戲之外，亦是非常豐富的資料光碟。

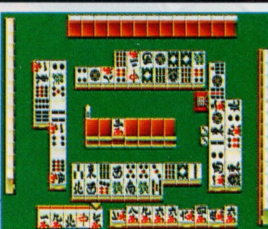


TEXT：悟空

THE 職業麻雀～免許皆伝～

日本麻雀你識唔識玩？

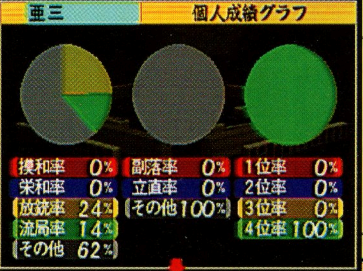
PS	
製造商：naxat	
售價：5800日圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
1P/MEM/TAB/DUAL SHOCK對應	

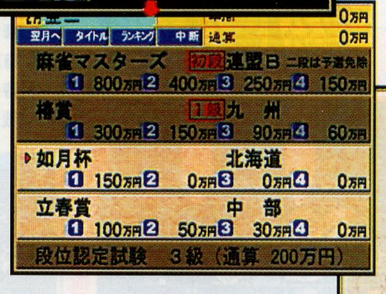


《THE職業麻雀~免許皆伝~》是隻日本麻雀遊戲，遊戲中出現的全十五位角色都是日本職業麻雀聯盟的會員，所有角色都是真有其人，當中更有些是多屆麻雀比賽的冠軍級人馬，想找麻雀對手又不想賭錢的玩家，這隻遊戲應可滿足你的須要，但請先看罷以下的遊戲介紹。

模式介紹

遊戲中共有四個模式供選擇，分別是「大會制霸」、「FREE對戰」、「成績分析」和「免許狀」；大會制霸是可以參加各個麻雀大會的模式，選擇後便會開始以月為單位時間的比賽，玩者每個月都可以參加一項比賽，但不是所有比賽都可以參加，有些比賽玩者必定要擁有一定條件才可以參加，例如通算要有200萬以上等；FREE對戰意思即是可以自由選擇三個對手進行對戰，在開始前更可以設定比賽規則，多少番才可吃、有沒有過莊等設定。成績分析可以觀看玩者自己在各個模式比賽時的技巧使用率，讓玩家可以進行改變；免許狀是解釋給玩者知道如果可以取得免許狀，不過這裏的解釋方法也不是很清晰，因為最後她也是說詳細的取得方法請看說明書……





玩後感

筆者覺得遊戲在難易度方面有點問題，因為如果進行FREE對戰時，對手的章法就算是九段的高手也不難應付，但是在大會制霸模式時，對手的章法卻異常之高，那種才是與自己相等段數的實力，真不明白廠方為何會將遊戲設成這樣。



TEXT：NEMESIS-T00



令人懷念的遊戲

一隻絕對令人懷念遊戲，當然如果只是將原版完全「移植」絕對不會吸引到很多新玩者，所以遊戲除了畫面作出一定程度的強化外，遊戲亦追加了不少新的攻擊法。不過操作方法依然十分簡單，加上極低的售價，所以可說非常「抵玩」。

PS
製造商：TAMSOFT
售價：2000日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
1~2P／MEM／DUALSHOCK對應



遊戲玩法

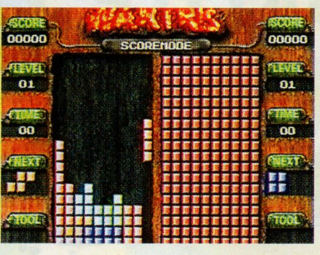
雖然相信不少人已經知道，但我仍會介紹一下這遊戲的玩法。遊戲的目的是利用彈珠將所有方塊消除（按×發射），而如果彈珠跌出畫面之外便會GAME OVER（當然會有設有隻數）。玩法好像很簡單，其實這遊戲很考驗玩者的反應及反射神經，而它和原版最大不同之處是遊戲中會出現各種不同效果的ITEM，它們效果包括可以令玩者控制的「棒」、令彈珠分散成數粒彈珠（不過仍然只有藍色的一粒跌出畫面外時才會GAME OVER）等等……另外彈珠的移動速度是不定的，所以玩者一定要留意一下。



模式介紹

ATTACK MODE

這是遊戲主要模式，遊戲中每一版各有特色，處理方法亦各有不同，技術足夠的話可能會造出一些精彩場面（例如100以上的COMBO）。而這模式中共有十個AREA，每個AREA則有五版，換句話說即共有五十版。不過這十個AREA並不是固定的，因為每當完成一個AREA後，電腦會給兩個AREA供玩者選擇，而之後的AREA亦會因而改變。



ENDURANCE MODE

既然是ENDURANCE，所以非常要求玩者的耐性。因為除了GAME OVER外，這模式是不會完結的，它亦不像ATTACK MODE般可以選版（要完成了一定程度兼且記得SAVE才可）。這模式本身比較像原版，每一版沒有太大分別只是難度會逐漸提高，亦不會有ITEM出現。

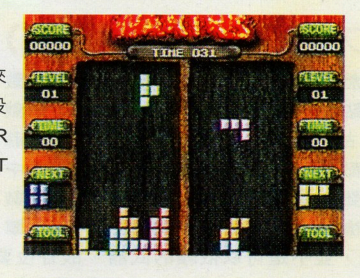
TEXT BY隨風



最適合懷舊人仕

PS
發售商：PISS PRODUCTION
發售日：發售中
容量：CD-ROM
PUZ/MEM

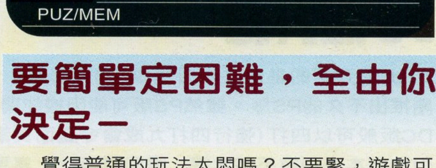
最簡單最自然的玩法—



沒有花巧的裝飾，沒有可愛的圖案，只有最基本的玩法。很多年前已存在的「俄羅斯方塊」，可算是PUZ遊戲的始創人。「俄羅斯方塊」相信沒有人會不懂得，因此就不再多作介紹了，先說說這遊戲的特色吧！

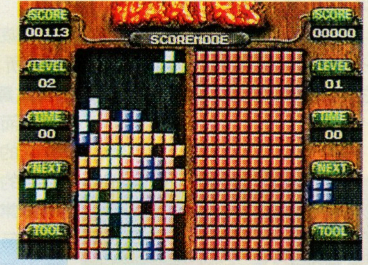
要簡單定困難，全由你決定—

覺得普通的玩法太悶嗎？不要緊，遊戲可以讓你隨意選擇難道。你可以一開始就把遊戲選到最高的LV（最高的LV為15）。或者選一些特別模式，例如一開始就有很多洞的模式。要慢慢把洞消掉也不是容易喲。



一次過OK，你想點就點！—

一般的遊戲雖然有很多模式，不過都需要一個個模式來玩。不過這遊戲就不同了，人數選擇，關數選擇，甚至設定，都在遊戲開始前一次過做好。當遊戲GAME OVER後，玩者可以選擇SELECT繼續下一局，抑或把SELECT及START一起按著以回到主頁。



輕鬆的樂曲更添趣味—

雖然「俄羅斯方塊」不算一個太難的遊戲，不過緊張感也是不少的。而遊戲中特別播放一些輕鬆的樂曲令氣氛變得輕鬆得多。隨了可以隨機播放外，亦可以在開始是時候選擇一首喜歡的歌曲播放。

留個大名吧！—

玩遊戲當然會有分數啦！當你GAME OVER後，選擇回到主頁，而你的分數又夠高的話，你就可以打上你的大名了。想取得高分數的話，最好就是玩的時候留一條邊不要消掉，有長條塊的時候才用它來得分，就可以一次得到較高的分數囉！另外，一開始選擇較高的LV來玩亦可以得到較高的分數。



熱點新作

撰文者：山寺良牙

SPACE INVADERS X

PS
製造商：TAITO
發售日：2月17日
價格：2000日圓
STG／DUEL SHOCK



真是令人懷念，這個超舊世代的名作——《SPACE INVADERS》，舊到與本人差不多大，可說是陪伴我們一起成長的遊戲；經過幾番的波折，移植至多個機種以後，在PlayStation上再推出全新的系列作品，就是今次所介紹的——《SPACE INVADERS X》。



遊戲系統方面該不用多説吧！只需將版面上所有侵略者擊毀，同時亦得避開敵人的攻擊；而在今次的版本中是會首次採用儲能源制，當玩者擊落敵人時，能源計便會上升，儲得一定階段時，便可以按下「特別掣（×掣）」作出特別攻擊，不同階段的儲值會放出不同的特別攻擊，當然威力亦有所分別。另外玩者若能擊毀於最頂層飛過的太空船的話，便會有特別道具掉下來，取得的話便會出現特別效果，例如：威力增加、張開防護罩、能源值最高。



此外今作亦是首次導入「Boss」的戰鬥，而Boss方面只會有上面攻擊，並不像以往的「卒仔」般會慢慢的進攻下來。

TEXT：NEMESIS-T00

VIGILANTE 8 2ND BATTLE
PS版介紹

PS
製造商：SYSCOM ENTERTAINMENT
售價：5800日圓　容量：CD-ROM
預定發售日：3月23日　記憶：1~15 BLOCKS
1~2P／RAC／MEM／對應DUAL SHOCK

上期介紹的是將在本月尾推出的DC版，今次則是剛推出不久的PS版。雖然PS版可能因機能問題而不像DC版般可以四打（強行四打九成會令畫面質素大跌），但遊戲本身仍有不俗水準，畫面質素比上集更佳，（注意，《VIGILANTE 8》已是遊戲第一作的名字）加上每版也要完成一定數目的任務（任務內容不只是全滅敵人）才算完成。所以絕對不容易應付。

遊戲玩法（「QUEST（クエスト）」模式時）

選擇人物及版圖後便會開始遊戲，遊戲雖然沒有時間限制，不過每版卻設有數個任務，而版圖異常地大又沒有地圖所以一點也不容易完成。由於這是日版遊戲（它原是美版遊戲），任務內容是以日文顯示，故此不太懂日文的玩者可能會有點麻煩。而遇上敵人時當然要把它消滅，不過版圖中取得的武器雖然有一定的攻擊力，但全是有彈數限制的；機槍（R1掣）雖然沒有彈數限制，但攻擊力非常之低，並不是可以依賴的武器，故各位要因應情況選擇適當的武器。另外遊戲是設有連續攻擊的，只要使用兩種以上的武器在0.5秒內擊中敵人便可（方法：L1→L2→L1→L2→……）

操作方法

按鍵	操作
↑	前進（加速）
↓	向後行駛（剎車）
←／→	向左／右轉
□	HANDBRAKE
△	背後視點
×	加速
○	改變目標
L1	使用武器
L2	切換武器
R1	機槍
R2	切換武器

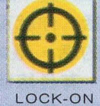
充滿個性的人物

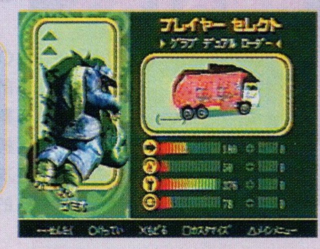
玩者可以使用三個勢力的人物，不過在初期並不能使用全部人物（至少OP所有人物也是不能使用），要在完成某些條件時才可使用。他們均有自己專用的車，其性能和攻擊方法也有不同，故此必須小心選擇適合自己的車。至於能力表中每個符號代表的能力如下：


加速力

速度


耐久力


LOCK-ON
回避能力



TEXT：NEMESIS-T00



PS版《GUITAR FREAKS》推出約半年後，續作《GUITAR FREAKS 2ND MIX》終於推出PS版了，和《BEATMANIA》系列一樣本作是以APPEND DISC形式推出，所以未有前作的玩者便要先買前作才可啟動此遊戲。至於遊戲本身除了保留街機版的新曲、新系統（如可以用左手玩）及新模式外，更追加了不少街機版沒有的新歌。

PS
製造商：KONAMI 售價：2800日圓
發售日：發售中 容量：CD-ROM
記憶：最少2 BLOCKS
1P／SLG／MEM／對應DUAL SHOCK／對應專用結他型控制器／對應專用拌碟掣



新歌

每一隻音樂遊戲推出新作都會追加不少新歌，《GUITAR FREAKS》當然不會例外，今集除了將街機版所有新曲全部保留，連部份《DRUMMANIA》的歌曲也收錄了。至於家用版獨有的歌曲共有十一首，其中最為人熟悉的相信是《BEATMANIA》也有的《La Bossanova de Sana》，另外它連部份PS2版《DRUMANIA》的原創歌曲例如條原友惠的《戀のダイヤル6700》也收錄。

保留全部新歌的移植作

玩法簡介（使用結他時）

雖然是好似好煩，但由於它的玩法和《BEATMANIA》有明顯分別，所以我仍會簡介一下遊戲的玩法。當畫面中音符到達上方的PICKING POINT時，按緊該顏色音符的按鈕（紅RED、綠GREEN或藍BLUE）再FLIP（彈）PICKING掣才算彈中音符，結他型標誌到達PICKING POINT時則要率直結他。留意一點，這遊戲如果上方的GAUGE被扣盡時是會立刻GAME OVER，是沒有CONTINUE這回事存在，所以不要以為這遊戲的掣比《BEATMANIA》少而覺得它一定比《BEATMANIA》易玩。

好多新模式

和前作一樣，遊戲有大量搵笨模式（因大部份也會增加難度），今集更追加了大量新的模式。可惜今集依然要像街機版般輸入那些超煩指令才會出現，真令人費解。它們的指令如下：

LITTLE	RRRGGBBBP
FAST FLOW	RGBPP
SUPER FAST FLOW	(RGBPP)×2(會取代了FAST FLOW)
HIDDEN	RBGBRG
SCREEN	RBGBRG×2(會取代了HIDDEN)
SUDDEN	GRBGBRP
RANDOM	BGGRGP
SUPER RANDOM	BGGRGP×2(會取代了RANDOM)
BATTLE	PGGP(雙打時)
HIGH SPEED EDITION	PPRBRBGG(取代了EXPERT MODE)
EXTREME	RBPGRBPG
EXTREME PLUS	BGBGPRRRGB(取代了NORMAL MODE)

R：紅掣
G：綠掣
B：藍掣
P：PICKING掣



■在這裡輸入指令

馬照跑！舞照跳！碟照繼續摔！！

PS
製造商：KONAMI 發售日：已發售
售價：5800日圓 容量：CD-ROM
記憶：5 BLOCK
音樂節拍／對應特製CONTROLLER

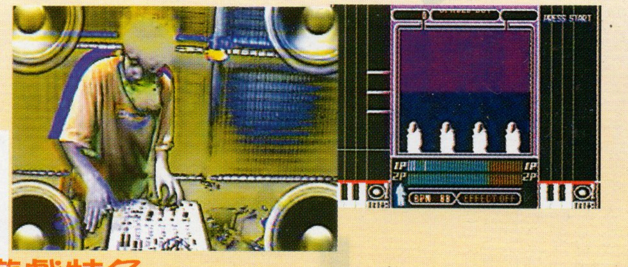
TEXT：B.M.未熟者IKI

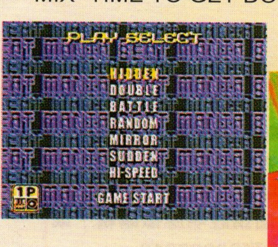


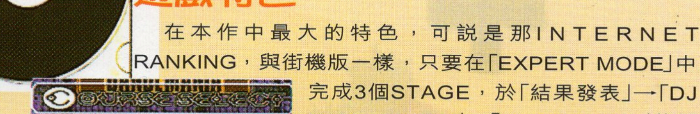
各位喜歡音樂節拍遊戲的朋友，相信絕對不能錯過以下介紹的《BEAT MANIA APPEND 5th MIX- TIME TO GET DOWN》。因為在這遊戲中，玩者將可玩到街機版《5th MIX》的歌曲外，更追加了原創共49曲全收錄。各位自問是摔碟高手或《BEAT MANIA》系列FANS，又可有信心挑戰所有歌曲嗎？

事前準備

首先，就算是煩氣也要再說一遍，由於是APPEND DISC的關係，故玩者在遊玩前一定要先放入《BEAT MANIA》的遊戲CD，在SET UP畫面中選擇「DISC CHANGE」指令，然後放入《BEAT MANIA APPEND 5th MIX- TIME TO GET DOWN》便可。



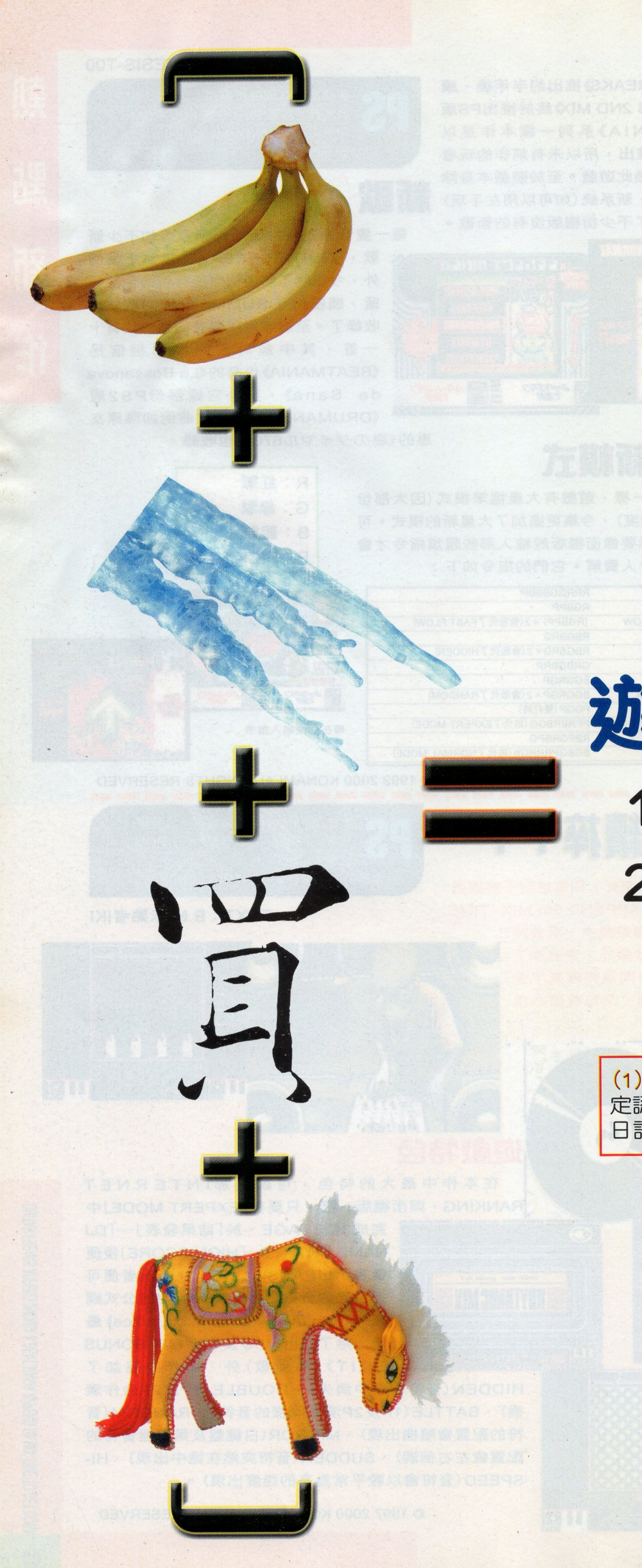




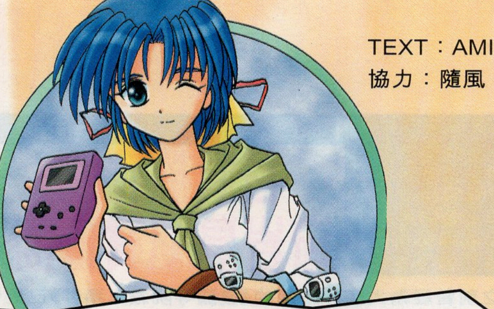
遊戲特色

在本作中最大的特色，可說是那INTERNET RANKING，與街機版一樣，只要在「EXPERT MODE」中完成3個STAGE，於「結果發表」→「DJ NAME ENTRY」→「HIGH SCORE」後便會表示出PASSWORD，之後玩者便可把自己的分數登錄至KONAMI的公式網頁。(http://www.konami.co.jp/kcej) 最後，除了《5th MIX》及《5th MIX BONUS EDIT》（有新歌）外，本作亦追加了HIDDEN（音符在途中消失）、DOUBLE（1P及2P合作演奏）、BATTLE（1P及2P演奏同樣的音符）、RANDOM（音符的配置會隨機出現）、MIRROR（白鍵盤及黑鍵盤音符的配置會左右倒調）、SUDDEN（音符突然在途中出現）、HI-SPEED（音符會以較平常為高的速度出現）。





員



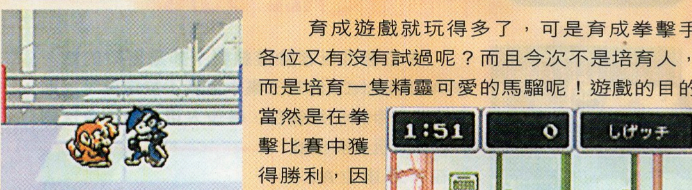
TEXT：AMI
協力：隨風

HI，大家好，又是AMI了！3月了，中五的學生已經快將開始模擬考，希望他們都取得好成績吧！考試時當然要努力啦！不過到了考試完畢後一定會非常悶吧？因此現在小女子介紹一些好玩的手提機給各位休息時玩吧！



馬騮拳擊手

SLG
發售商：TAITO
發售日：3月24日
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆1/2



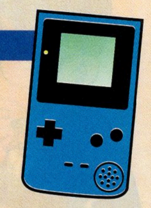
育成遊戲就玩得多了，可是育成拳擊手各位又有沒有試過呢？而且今次不是培育人，而是培育一隻精靈可愛的馬騮呢！遊戲的目的當然是在拳擊比賽中獲得勝利，因此各位要好好地訓練你們的小猴兒。訓練項目一共有五種可以選擇，例如速度、體力等，各位可要好好地訓練喲！到了一定時間後，就可以帶牠出賽了，不知道能不能得到第一呢？可是別忘了一點，就是跟你的小猴兒打好關係了。



叮噹之QUIZ BOY

ETC
發售商：小學館PRODUCTION
發售日：4月21日
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆☆1/2

叮噹又來喇，自上次介紹過的30週年記念《叮噹MEMORIES之大雄之回憶大冒險》後，現在又推出新作品。今次這個遊戲玩的是答問開始，而問題大置上都「叮噹」的內容，一共有四千五百多題的問題呢！叮噹迷千萬別放過這隻遊戲呀！而且亦支援通信對戰，各位可以跟朋友仔一並玩，看看誰最熟悉叮噹？只可惜遊戲是日文的，不太熟悉日文的朋友可要加把勁了！



反斗小王子 ~月夜池之寶物~

TAB
發售商：SUCCESS
發售日：預定5月
售價：未定
注目度：☆☆☆1/2

各位看到主角的樣子覺不覺得很可愛呢？其實她就是最近大受小朋友歡迎的「反斗小王子」。雖然AMI不再小朋友，可是還是覺得她好可愛呢！今次這隻遊戲是說小王子跟雙子丸及「金之鈴」在月光町的比賽。比賽的方法是各人在月光町收集道具，當然是收集得越多越好啦！當到了終點後，就看看哪人收集得最高分，為勝利者。各位要努力收集多些道具呀！

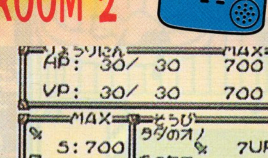




POYON之DUNGEON ROOM 2

RPG
發售商：HUDSON
發售日：預定春季
售價：未定
注目度：☆☆☆1/2

雖然這隻遊戲的主角是怪獸，不過卻可愛得過份，一定能吸引到不少女玩者的歡心吧？此作是《POYON之BUNGEON ROOM》的第二集，今作的內容多了很多，現在就為大家介紹吧！首先是職業方面，一共有九種這麼多，而且當玩者選擇其中一種工作後，就能學到該工作的技能。另外，亦可以因著自己的喜好來建議，齊來建議一條怪獸村吧！其他的特別東西就有待玩者自己發掘了！







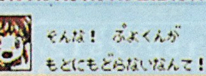
亞露露之冒險 魔法之寶珠

RPG
發售商：COMPILE
發售日：3月31日
售價：4200日圓
注目度：☆☆☆☆

不知道各位有沒有玩過「BUYOBUYO」(O者哩方塊）這隻有名的遊戲呢？現在這遊戲出現在GB上，不過今次玩的是RPG。主角亞露露為了救BUYO而展開了冒險，當中當然不乏戰鬥情況啦！戰鬥的時候玩者可以召喚一些卡出來戰鬥，如何運用就由玩者自己決定囉。





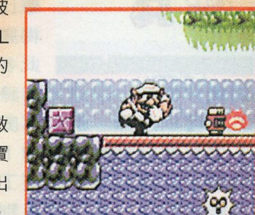


熱點新作

ACT
發售商：任天堂
發售日：3月21日
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆☆



WARIOLAND 3 不思議之ALL GOAL

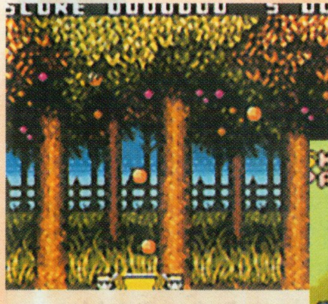


各位喜歡玩冒險遊戲嗎？如果喜歡的話，《WARIOLAND》的第三集大家就不能錯過了。而且不死身今集仍然健在，各位大可放心！今次的遊戲是要玩者救出被困在不思議之ALL GOAL中的WARIO。

要如何才能救出WARIO呢？其實在遊戲中各處都散佈著寶珠，玩者要在五個不思議之ALL GOAL中找出所有的寶珠。而那些寶珠在放在一些寶箱中，一共有四種不同的顏色，玩者只要找出同色的寶箱就能找到寶珠了。



今次的敵人強了很多，而主角當然也有進步啦！現知道的敵人的追加攻擊有「感電」、「透明」等，而自方的攻擊則有令敵人行動變得緩慢的招式，那些招式都很有型喲！另外，遊戲中是有時間改變的，在入夜後敵人會少了很多。也有些部屋是要到夜晚才可以進入的。





AVG
發售商：BANPRESTO
發售日：預定3月
售價：預定4500日圓
注目度：☆☆☆☆



名偵探柯南 奇岩島秘寶傳說

之前曾經為大家介紹過的《機關寺院殺人事件》已經快將出了，而今次就介紹一下同一系列的另一作品《奇岩島秘寶傳說》吧！如果喜歡柯南的朋友，一定不要錯過呀！因為這一隻一樣緊張刺激呢！

今次此作的舞台設定是在《機關寺院殺人事件》之後，同樣地其他角色也會出現在此作上，另外亦有評價度等東西，主要玩法都跟《機關寺院殺人事件》差不多，現在先來介紹一下此作的內容吧！

戶川姐妹家中有一個黃金像，是早逝的雙親留給姐妹兩的遺物，可是她們之前並不知道這黃金像隱藏著巨大的秘密。直至得知在一個荒島上有著一道「秘密之門」，開門的道具好像正是戶川家的黃金像。於是戶川姐妹便拜託柯南到島上調查，而島上亦傳來殺人事件，故事亦就此展開．．



ETC
發售商：STAR FISH
發售日：預定4月下旬
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆1/2

GAME CONVENIENCE 21

這一隻遊戲對於平時沒什麼時間玩遊戲機的朋友是最適合不過了，因此整隻遊戲都是小遊戲。既有趣，玩的時候又不需要太耐，只需選自己喜歡的來玩。現在就來介紹介紹吧！遊戲中的小遊戲真是包羅萬有！上至釣魚、下至啤牌遊戲，應有盡有。如果各位喜歡玩小遊戲的話，這隻遊戲一定十分適合你。

SLG
發售商：CULTURE BRAIN
發售日：預定3月31日
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆



GOKINGYO物語

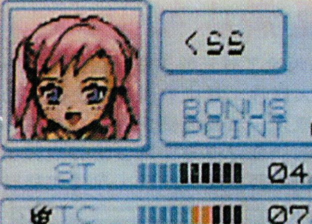
大家喜歡動物嗎？這隻遊戲也是有關動物的喲！遊戲一樣是育成一些小動物，最適合那些想養又不能養的朋友。除了習慣它的起居飲食外，亦可以買一些設備跟它玩，甚至帶它外出或比賽，而最有趣的是，你更可以買一些衣服給你的小動物穿，想做「小紳士」還是「小淑女」呢？最後，大家記得要好些留意小動物的狀況，做一個負責任的好主人呀！



SPT
發售商：BOTTOW UP
發售日：預定3月上旬
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆

SNOWBOW CHAMPION





不用理會季節轉變，隨時隨地都可以享受滑雪樂趣的遊戲。喜歡滑雪的朋友及想嘗試滑雪的各位對這隻遊戲有沒有興趣呢？不過這隻可不是一般的滑雪遊戲，而是一隻滑雪比賽的遊戲。比賽當中要考驗各位的滑雪技術，例如速度感，大家有興趣挑戰一下嗎？另外亦會有些障礙賽，例如要用S形來移動，快來挑戰一下吧！



PUZ
發售商：SPARK
發售日：預定3月17日
售價：3980日圓
注目度：☆☆1/2

KLUSTAR



PUZ又有新玩法了，打破了傳統那些只可向上或向下的玩法，各位PUZ迷是不是很有興趣知道這一隻是什麼遊戲呢？這隻叫做《KLUSTAR》的遊戲玩法是在中心向外射出不同顏色的圓球。首先玩者需要控制正中心的炮台，那個炮台可以作360℃的旋轉。而炮台的外圍則有着很多不同顏色的圓球，各位要跟著顏色來發射呀！最近，遊戲中一共有五位角色讓各位選擇，全都很可愛喲！



ACT
發售商：SUNSOFT
發售日：預定3月24日
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆

PRINCE OF PERSIA



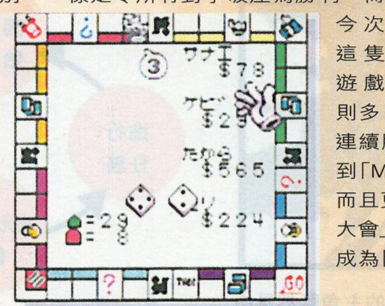
完完全全的AVG遊戲，喜歡動作遊戲的人大概會喜歡這隻遊戲吧？故事話說主角為了為把奸臣捉走了的公主而勇闖敵人的宮殿。當然別人不會乖乖的讓你通過啦！而且宮殿四周也裝設了無數的陷阱。另外，地圖上可不會明顯地顯視公主身處那兒。各位可要慢慢找了，而且很多時候會有一些秘道，找不到的話玩者就不用玩了。到底最後各位能不能順利救出公主呢？



TAB
發售商：TAKARA
發售日：預定3月24日
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆

DX MONOPOLY GB

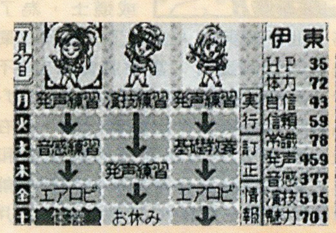
任何時候去到邊也可以玩的大富翁，而且一個人也可以玩，不用煩沒人一起玩了！玩法跟傳統的大富翁沒有分別，一樣是令所有對手破產為勝利。而今次這隻遊戲則多了一些新功能，就是當玩者連續勝了電腦十五個回合就會得到「MONOPOLY之王」的稱號，而且更多出了一個「MONOPOLY大會」的項目，不知道各位能不能成為「大富翁之王」呢？



AVG
發售商：BANDAI VISUAL
發售日：2月24日
售價：4200日圓
注目度：☆☆☆

誕生~DEBUT~FOR WONDER SWAN

很多機種也出過的《誕生~DEBUT~》終於也在WS上推出了，遊戲的目的是把三位女孩培育成明星，對一些喜歡看美麗圖畫又喜歡玩育成遊戲的人就最適合不過了。玩者要幫三位女孩設定她們的行程表，包括訓練、休息、工作等，令她成為一代巨星。另外，遊戲中一並共有一百多件特別事件，完成遊戲後遊戲當中所出現的事件亦會儲存在遊戲中，各位可以完成全部事件嗎？





Text: 小璘

為了封神台而到處修行的封神計畫

仙界伝封神演義

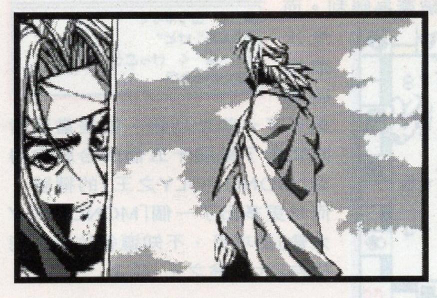


WS
發售商：BANDAI
發售日：發售中 售價：3800日圓
容量：16MB
RPG／對應通信Cable

改編自中國傳統神話而深受漫畫迷歡迎的作品《封神演義》，雖然電視動畫版剛剛完結，但最近就推出了Wonder Swan版RPG遊戲。當中的人物將會全部以原作者藤崎龍所繪畫的漫畫造型作原案，另外更會在此作中設計了一個原創人物，相信必定令各位在進行遊戲時更具親切感。



另一個「封神計劃」……



各位必定以為《封神演義》的主角既然是由太公望姜子牙擔任，那麼在此遊戲中也會是由他作為主角，不過，很可惜這次的主角將不會是他哩！此作的主角將會是先前提到，由藤崎龍設計的原創人物作為主角，亦即是各位所控制的角色——呂雄；至於太公望，他則會與另外的道士、天然道士們在遊戲內協助玩者一同進行「封神計劃」。

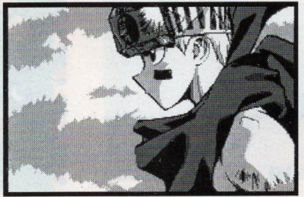
由於呂雄是原創角色的關係，所以為了不影響故事，因此他所進行的「封神計劃」是與太公望的不同。在遊戲故事內，他將會集中於協助元始天尊建造用來把所有仙人和妖怪進行封神的「封神台」；不過當中仍會加插一些漫畫和動畫的故事，各位可以在進行一個新的故事外，亦可欣賞此作的精彩片段。

操作方法

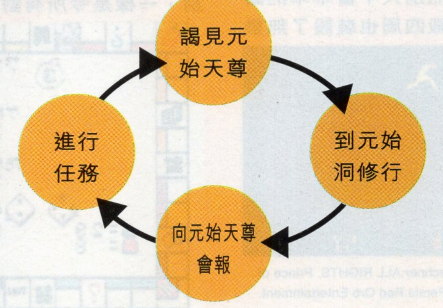
X鍵(1-4)	選項、移動
A鍵	決定、調查
B鍵	取消、文字加速顯示
START鍵	開始遊戲、進入MENU畫面

鍛練自己來進行任務

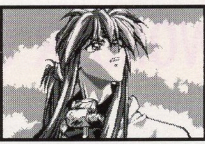
此作是沒有分開版數的，主角將會是隨着取得元始天尊的吩咐，而實行其行動的，因此遊戲將會算是以任務式進行。每項任務的取得方法，就是要首先到由元始天尊所建成的「元始洞」將修行完成。在元始洞中將會有多位強勁的道士，呂雄每次要將其中一位道士打敗，並取得一個稱號，才算是完成一次修行；而在洞內會有50層，每層的版圖將會是以隨機顯示，呂雄將要到達一定數目的層數才能與道士修練，這些層數是會隨完成修行的次數而增加，每次則會增加5層。在完成修行後，元始天尊就會派白鶴童子前來叫呂雄找他，而這時亦是要進行新任務的時候。不過在任務與任務之間，呂雄是可以在各村及各城邑中與村民說話，說不定會有一些特別事件發生哩！



遊戲流程



與妖怪、道士戰鬥吧



不論進行修行、又或是進行有關「封神計劃」的任務，呂雄也會在途中遇到不少妖怪或道士，為了完成任務，他便要與敵人作戰了。本作的戰鬥方法是以回合制進行，當中將會有3種不同的指令，其中有戰鬥(戦う)、逃走(逃げる)和道具讓玩者選擇以作出適當行動。而在戰鬥完後，將會令主角和同伴的經驗值和道德上昇，其中經驗值將可用來作為提昇能力用，道德則有如一般RPG遊戲的金錢，用作在村內休息或回復狀態等時候扣減。

住在崑崙山的仙人

在崑崙山內除了有元始天尊居住外，當中還有六位仙人居住，其中有龍吉公主、玉鼎真人、普賢真人、清虛道德真君、太乙真人和雲中子，他們全都會為協助呂雄完成其封神計劃而作出不同方面的幫助，呂雄可隨時到各位仙人的地方借助他們的力量。



另外，呂雄亦會在行動其間遇到協助他的道士和天然道士，其中就是太公望、楊戩、哪吒、黃飛虎、雷震子、黃天化、土行孫和武吉八人，他們將各自擁有其獨有的能力和寶貝。

仙人	能力
龍吉公主	回復呂雄及同伴之體力
玉鼎真人	詢問有關戰鬥時各屬性和射程等能力資料
普賢真人	觀看同伴各能力
清虛道德真君	詢問有關提昇能力和寶貝等資料
太乙真人	加強或改造寶貝
雲中子	回復呂雄及同伴之狀態

能力提升

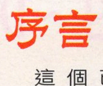


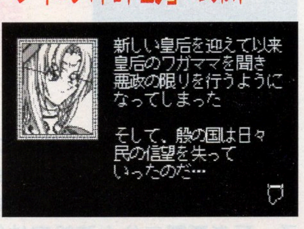
在本作中除了角色可以提昇能力外，其使用的武器寶貝亦可提昇能力。在角色的能力提昇方面，當中將會與一般的RPG遊戲差不多，也是通過戰鬥而取得經驗值從而提昇能力；而在本作中，將會以1000作為每次提昇至下一個能力的數值。

至於在寶貝的能力提昇方面，玩者將需要利用從不同城市取得的設計圖，再配合拾回來的五顆石(地脈石、水流石、火炎石、風冷石和鐵礦石)之其中三顆，交給太乙真人代為改良就可。每件寶貝最高可昇至LV.4，若玩者亦想替同伴的寶貝昇級的話，就要在與他們同行時到屋頂寫上「學」字的房屋才可取到設計圖。

由呂雄進行的「封神計劃」展開……

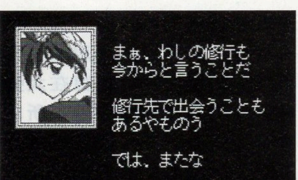
序言





這個已經有三千年展使的中國古代歷史《封神演義》，其實就是由商代開始，那時的中國是由一個叫紂王的皇帝統治着，他本來是一位勤政的皇帝。然而，在這時出現了一位被妖怪操控住的皇妃「蘇妲己」干政，令繁盛的國家

逐漸失去人民的支持，並開始衰落。



身為仙人、並居住於仙界崑崙山的元始天尊看到國家面臨崩潰，就命其弟子之一太公望進行一個名為「封神計劃」的行動，於是，他就與同伴一起行動，令國家回復和平……

在太公望進行封神計劃之前，一位失去記憶的道士呂雄，突然被元始天尊吩咐召見他，看來在計劃進行之前將會展開一個驚險的旅程。

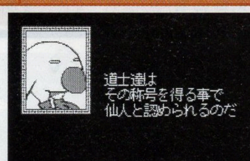
符合天然仙人資格的人



呂雄來到元始天尊面前，元始天尊見他每天修練的進展也差不多，就叫他到元始洞嘗試進行修練。於是，經過神鷹將元始洞介紹後，他就先與其他住於崑崙山的仙人見面，然後就返回元始天尊內取得寶貝「圓天規」，並進入元始洞進行鍛練了。

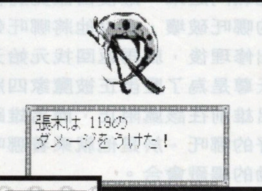
「仙人之証」稱號	正位
對戰道士名稱	張木
所在位置	元始洞第5層

將張木打敗並取得稱號後，呂雄就離開元始洞返回崑崙山，白鶴童子就前來叫呂雄到元始天尊處。這次元始天尊原來因為認為住於姬昌的兒子雷震子擁有成為天然仙人的資格，就叫呂雄從崑崙山的出口離開，前往豊邑將雷震子接回來。





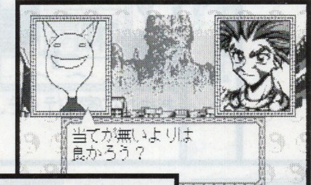
來到豊邑的一個釣魚場內，姬昌正在那裏釣魚，於是呂雄就將前來接雷震子的事與他商談，得到他的許可後，呂雄就將雷震子帶返崑崙山處了。經過元始天尊的吩咐，他就叫呂雄將雷震子帶往雲中子處，並於其後前往各村落和城邑內找尋有用的寶貝。就是這樣，他便到郤、槐里、豊邑、陳塘關、界牌關、朝歌和東魯找尋寶貝了。

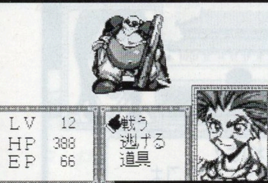


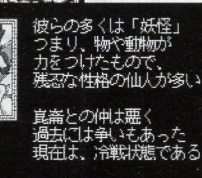


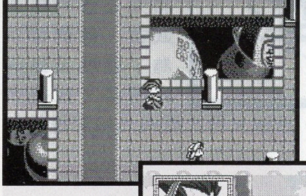
潛入金鰲島

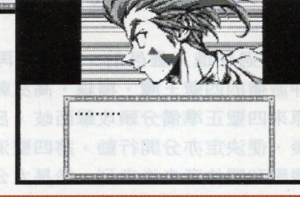
得到太公望、楊戩等人的協助後，終於也取得多件寶貝，之後，他又再次返回元始洞繼續其修行。這次他要走到第10層才能找到高強的道士修練，而完成修練後，他又接受元始天尊的吩咐，進行下一件任務了。











「仙人之証」稱號	正席
對戰道士名稱	高害
所在位置	元始洞第10層

元始天尊將要派遣呂雄到充滿妖怪和邪惡仙人的金鰲島，為他找來的一件寶貝進行調查。由於現在崑崙山與金鰲島的對立，而他又難得擁有與妖怪非常接近的能力，所以他很適合進行這次的任務，因為即使被發現也不是太大問題。於是，呂雄就得到普賢真人給予的探測雷達協助下，潛入危險的金鰲島了。

呂雄來到金鰲島的第4層內，被一名妖怪截住，幸好牠認不出他是崑崙山的道士，所以他就可以順利進入島內。他在不被敵人發現下找到掌管金鰲島的通天教主，可是他卻在此時見到崑崙道士楊戩，在他們談話之間呂雄竟發現在楊戩身上有一個元始天尊曾説過的一件寶貝。就是這樣，楊戩就在呂雄的要求下，向他取得那件寶貝，而他就準備把它帶返元始天尊處。正當他與楊戩打算離開金鰲島時，身為金鰲島大幹部的王天君前來阻欄他倆，他們無可奈何下唯有與他作戰了。

出現魔家四聖

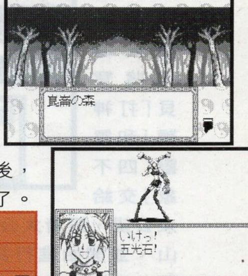
將王天君打敗後，他們返回元始天尊處，雖然元始天尊知道他們與王天君戰鬥，差點令仙人界再次戰爭起來，可是由於最後平息了，所以也不怪責他們。之後，呂雄為了令自己更加高強，又再次進入元始洞了。

「仙人之証」稱號	人位
對戰道士名稱	方龍、方虎
所在位置	元始洞第15層

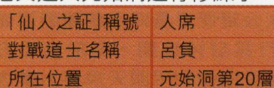
呂雄在取得新的稱號後，又接得另一項任務，就是要在朝歌南方的一個避難地道中取得寶貝「眺機衡」。於是從元始天尊手上接過地道的地圖後，便與同伴向「朝歌的間道」進發。進入地下第4層時，那裏的人見呂雄他們不是聞仲的手下，而呂雄又發現那班人擁有「眺機衡」，便與他們戰鬥。將敵人打敗並取得「眺機衡」後，九龍島四聖之一高友乾來到呂雄面前，她前來的目的是為取回「眺機衡」而與他們展開爭奪戰。

由於高友乾不是十分強勁，呂雄不用一會便將之打敗，不過就在此時，另外一位四聖王魔前來協助她。正當呂雄不知怎辦之際，王天君突然出現，這次他竟然幫助呂雄離開，這真令呂雄費解……

失蹤的寶貝



呂雄返回元始天尊處報告剛才所發生的事，可是由於他還未修練好自己的記憶，因此他不能好好記得之前的事。之後，他又進入元始洞進行修練了。



「仙人之証」稱號	人席
對戰道士名稱	呂負
所在位置	元始洞第20層

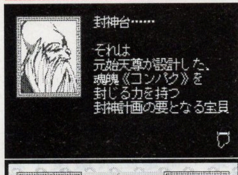


呂雄完成修練後，就被元始天尊趕急地召見，原來元始天尊的重要寶貝「五路封神索」失蹤了！由於這是其進行「封神計劃」的關鍵寶貝之一，因此呂雄在崑崙山打探了這寶貝的下落後，就立刻趕到崑崙之森林看看。盜取五路封神索的人，原來就是一位自稱美少女間諜鄧蟬玉，她是受聞仲所託而前來妨礙「封神計劃」順利進行的。經過一輪戰鬥後，最後也要由黃天化前來奪回寶貝，而鄧蟬玉無辦法下唯有徹退。

真正的封神計劃始動！

於是，呂雄就將五路封神索帶返元始天尊處，這寶貝可是製造封印魂魄地方「封神台」的道具之一，若沒有封神台的話就不能使殷民回復和平的生活。當呂雄聽見此事事關重大，便決定盡力協助元始天尊。為了要令自己更加強勁，呂雄便到元始洞向更強勁的道士作戰了。

「仙人之証」稱號	地位
對戰道士名稱	陳夫
所在位置	元始洞第25層



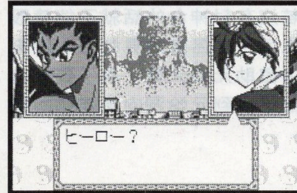
取得地位的稱號後，白鶴神童又前來叫呂雄到元始天尊處，這次他要見的人原來就是普賢真人和玉鼎真人，他們在那裏是為了要向呂雄取回之前他所收集的寶貝。到了第二天早上，呂雄再次找元始天尊，他告訴呂雄封神台終於也完成，而至於進行「封神計劃」的人選，就決定由太公望擔任。就是這樣，元始天尊就將寶貝「打神鞭」和靈獸「四不象」交給太公望，跟着太公望便乘着四不象離開崑崙山，並開始進行其封神計劃。至於呂雄方面，元始天尊便委派他利用圓天規將力量注入封神台，而普賢真人則會一起到崑崙山脈上空，並從旁協助完成這次任務。



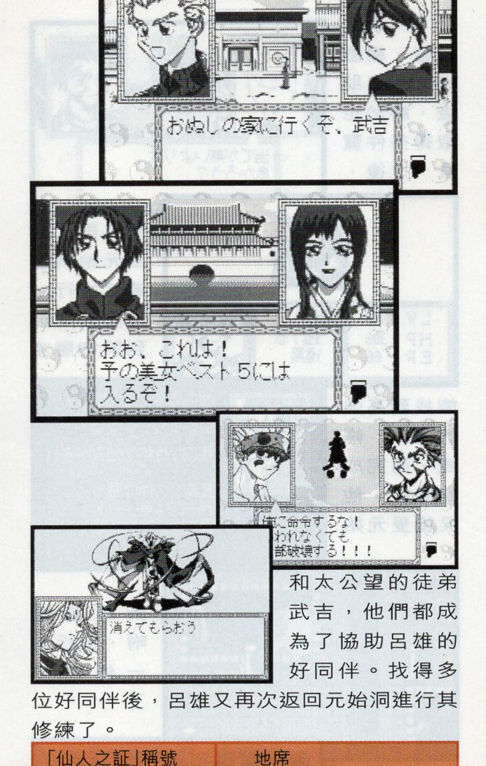
來到了封神台，呂雄和普賢真人見到負責管理封神台的妖怪仙人柏鑑，他們就由柏鑑的帶領下，順利將力量貫注在封神台，令它起動了。當他們打算離開的時候，發現太公望正與申公豹作戰，看來由「封神計劃」引發起來的連場大戰隨即展開！

武成王的危機





開始了封神計劃後，元始天尊就叫呂雄協助太公望一把，因此他就與太公望同行。在途中，呂雄和太公望將會遇到土行孫、雷震子和太公望的徒弟武吉，他們都成為了協助呂雄的好同伴。找得多位好同伴後，呂雄又再次返回元始洞進行其修練了。

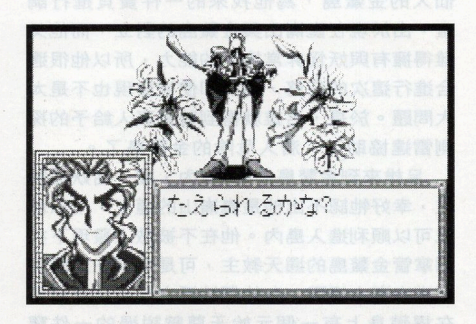


「仙人之証」稱號	地席
對戰道士名稱	張桂慶
所在位置	元始洞第30層

在人間界，武成王黃飛虎可謂面臨危機，因為變成昏君的紂王竟然看上了他的妻子賈氏！賈氏為了不讓紂王污辱，便從城樓跳下以死保清白。雖然賈氏死了，可是黃飛虎現在卻因為此事而令生命受到危險，元始天尊有見及此，就叫呂雄快點前去保護他；因此，他立刻前往朝歌的武成王府，帶黃飛虎一家離開，他們經過多個關卡，途中得到不少道士們的協助，最後終於也安全送他們到豐邑。

不過在進入豐邑前，他們又再次遇到由聞仲派遣的四聖王魔、楊森、高友乾和李興霸，原來四聖正準備分頭攻擊西歧，呂雄他們得悉後，便決定亦分開行動，將四聖消滅。不久，楊戩和聞仲竟先後來到，於是太公望就和聞仲爭論要滅殷的問題，不過可惜相方都不能達成協議，還戰鬥起來，幸好最後得也太公望將事件平息。

新寶貝的材料



呂雄返回崑崙山，就向元始天尊報告武成王的情況，跟着，他們就談起聞仲的事。原來聞仲與他們的目的一樣，也是想令殷民和平生活，只不過其所用的方法與他們不同，但是由於聞仲的力量實在太強勁，以呂雄現時的能力是不能應付他，所以元始天尊叫他還是要小心一點。而現在呂雄可以做的事，就是盡快到元始洞修練。

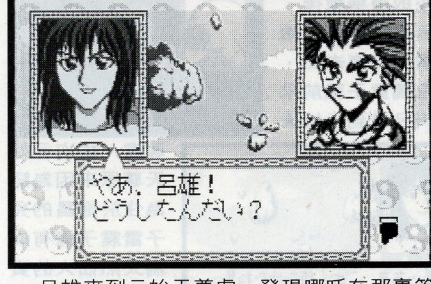
「仙人之証」稱號	天位
對戰道士名稱	風真
所在位置	元始洞第35層

呂雄每次修練完也會謁見元始天尊，這次也不例外，元始天尊見他的的寶貝不夠強勁，便打算為他做一個更加強勁的寶貝。不過呂雄則需要自己找尋製造寶貝的材料，因此他詢問了各真人的意見後，就先到八卦洞取得「四象八卦衣」，然後再到金鰲島找趙公明拿取「金龍魂」了。

取得Super寶貝

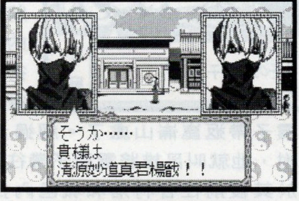
成功取得趙公明的金龍魂後，呂雄就帶着這材料交予元始天尊代為製作新寶貝，不過元原天尊為了造一個適合呂雄的寶貝，便問了他2條問題，然後再造一個符合他需求的Super寶貝。當呂雄取得之後，就立刻到元始洞試試新Super寶貝的威力了。

寶貝名稱	需要條件
番天印	攻擊、一擊必殺
斬仙劍	攻擊、百發百中
太極符印	防禦、堅牢堅固
霧露乾坤網	防禦、不屈不倒
「仙人之証」稱號	天席
對戰道士名稱	劉全
所在位置	元始洞第40層

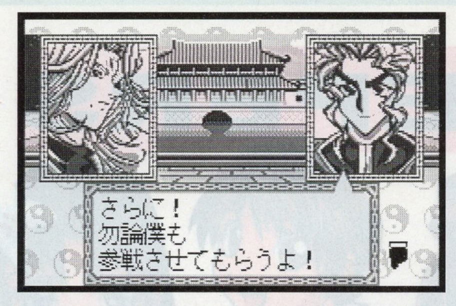


呂雄來到元始天尊處，發現哪吒在那裏等着他，原來哪吒是為了要取得他的寶貝而與他戰鬥起來。最後呂雄竟將被稱為寶貝人間的哪吒破壞，所以他將哪吒帶到太乙真人作出修理後，就再返回找元始天尊。這次元始天尊是為了豐邑正被魔家四將攻擊，便叫了呂雄前往該處阻止，而呂雄踫巧遇到剛修理好的哪吒，於是他就乘着哪吒與進行同一行動的楊戩會合。

攻擊4兄弟



他們來到豐邑，發現魔家四將正利用其寶貝「花狐貂」攻陷該處，他們一定要入內才可進行破壞，可是當中卻充滿溶液，他們根本無法進入。於是，楊戩便想到哪吒

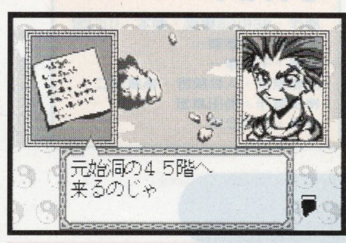


可利用其寶貝「混天綾」，至於呂雄則可使用四象八卦衣，就是這樣，哪吒就和呂雄一同行動了。

他們首先將花狐貂破壞，然後返回豐邑再會楊戩。由於他們發現魔壽禮及其3位兄長們都非常強勁，於是楊戩就決定利用他能變身的特技，分散魔壽禮4兄弟的注意力向他們下手。

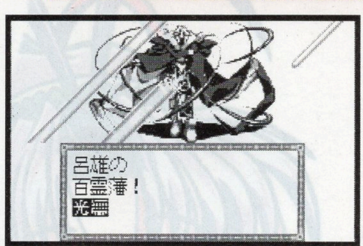
得到黃天化的協助，他們終於也將魔壽禮4兄弟消滅；而在朝歌那邊，聞仲正擔心自己即將要離開紂王，在這時候，趙公明前來替通天教主傳話，說聞仲已獲得金鰲島所有仙人的指揮權。聞仲得知後立刻放下心頭大石，因為他可方便進行其戰略行動……

呂雄的潛在能力



當呂雄剛於元始洞第45層鍛練完後，發現在元始天尊處留下了一封信，當中寫他為了替呂雄進行訓練，所以在元始洞第45層等待呂雄，並叫他盡快到那裏。雖然呂雄覺得很奇怪，但既然這是師傅意思，他便照着信中所寫去做。

「仙人之証」稱號	仙道士
對戰道士名稱	余霸
所在位置	元始洞第45層



到達了元始洞第45層，呂雄眼前所見到的竟然不是元始天尊，而是聞仲！原來他已為了阻止崑崙仙人的「封神計劃」成功，而騙呂雄來到這裏，就是這樣，他就向聞仲攻擊。幾經辛苦，呂雄才能將聞仲打敗，不過看來他沒有完全將聞仲打敗，於是呂雄又再次使出其必殺技「百靈藩」。當呂雄使出必殺技後覺得有點不對勁，原來他眼前的聞仲是由原始天尊假扮的！原始天尊這樣做，其實只是為了看看呂雄的實力，不過由於元始洞十分危險，所以他們還是返回崑崙山再談。

呂雄多次使出的必殺技「百靈藩」，就是潛在於其體內的能力，而他的原型，其實就是寶貝「百靈藩」！他聽到後也不感相信自己竟然是一件寶貝，但這就是事實；而由於他擁有抑制魂魄暴走能力，所以為了要強勁的道士、仙人封神，於是元始天尊便決定要將他注入動力於封神台內，亦即是與封神台合體。由於事出突然的關係，呂雄就要求讓他考慮一下才作出決定。

金鰲仙人的計劃

而在金鰲島方面，聞仲已開始為取得控制



金鰲島所有仙人的權利而展開其計劃，他決定叫所有金鰲島的幹部到朝歌報到，並全力集中攻擊崑崙。另外，趙公明一直為與呂雄展開一場華麗戰鬥而耿耿於懷，他經常也想找機會與呂雄交手，於是他就與王天君作出協議，讓他與呂雄戰鬥，至於呂雄的原型則交給王天君。

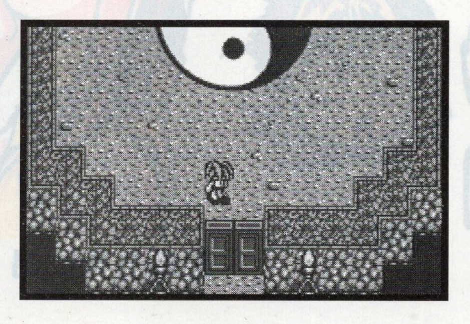
返回崑崙山那邊，呂雄原來只差一個修練就成為仙人，而元始天尊就叫他可繼續到元始洞的第50層，利用其百靈藩的力量將那裏的門打開；因此，他為了試試自己的實力，而到那裏進行最後一次的修行了。

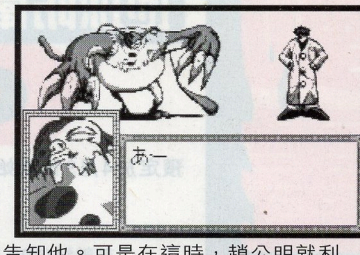
到達元始洞第50層，呂雄就嘗試利用其力量，果然他真的進入了位於那裏的大門，可是，與他同行的同伴卻不能入內；他獨自在其中的時候，懂得說話的寶貝元始洞就與他談話。原來呂雄經過多次的試練，從中所獲得的精神、知性和靈力已可使他提升成為仙人的資格，所以他已不再需要進行戰鬥。

「仙人之証」稱號	仙人
所在位置	元始洞第50層

正當呂雄想離開元始洞的時候，王天君竟然來到洞內，而他前來的目的就當然是為了奪得強勁的寶貝「百靈藩」，亦即是要取得呂雄！最後，王天君也是敗於呂雄，而他亦只好離開，但是在他離開之前，他就向呂雄說不論他是否與封神台合體也好，只要他是協助崑崙山的話，最後的結果也只有是要死。呂雄聽後雖然感到有點不安，但他已決定好他自己命運的決定了。

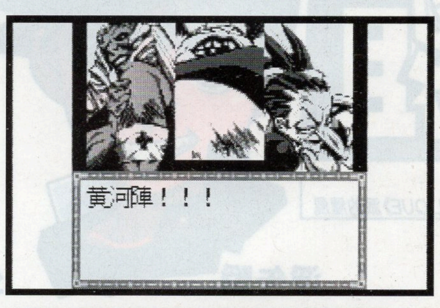
最終決定



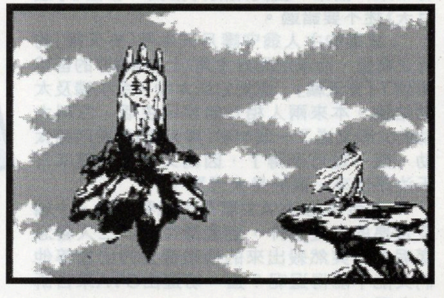


當呂雄成為仙人後，便第一時間到元始天尊報告，並將其與封神台合體的決定告知他。可是在這時，趙公明就利用立體映像與呂雄交談，他提起之前約定好以「金龍魂」交換的戰鬥，並邀請呂雄到崑崙東面海邊的一艘船「Queen Joker號」與他會面；說罷呂雄在答應元始天尊會活着回來後，便立刻找趙公明完成其承諾了。

船內總共有10層，呂雄先後向馬元、姚天君、金光聖母、雲霄三姊妹和Black趙公明決戰，可是他們卻一一被呂雄打敗。之後由於趙公明不能完成他與王天君的協議，便決定親自出馬，誓要奪取呂雄的原形。雖然王天







君非常強勁，但最後也敵不過呂雄，因此呂雄就返回崑崙山，與封神台合體了。

經過時間的消逝，太公望已成功將所有於人間界作惡的妖怪仙人封神；另外，西伯侯姬昌的繼承人姬發就將殷成功討伐，並改國號為「周」，而這個被名為「封神計劃」的行動亦隨殷滅亡而落幕。至於呂雄最後的結果，他最後則成功與封神台分體，繼續其仙人的生活。



動畫新聞組

組員：
《ANGELIQUE》派的隨風

地球防衛「奸爸爹」！

GATE KEEPERS

預定於4月3日開始逢星期一下午6時30分於WOWOW播放

之前曾經在PS上推出過遊戲的《GATE KEEPERS》現在於電視上推出動畫，內容大置上跟遊戲的劇情一樣。內容主要講述地球被一班外星人攻擊，而地球上的一班熱血青年為了保衛地球而組織了一個名為「地球防衛隊」的東西，而男主角(浮矢瞬)因為被發現擁有特殊能力而被「邀請」到地球防衛隊。在地球防衛隊中除了主角之外還有數位女生跟主角共同作戰，到底他們能否成功保衛地球？而主角又會不會盡力工作，抑或被其他事物吸引而去呢？這一切一切就等各位自己去發掘了。



浮矢瞬　生沢ルリ子

朝霧麗子　近衛かおろ　北條雪乃





有關《GATE KEEPERS》的一些圖片

STAFF

原作、SERIES構成、劇本：山口宏
總監督：佐藤順一
監督：千明孝一
人物原作、人物設計：後藤圭二
特技製作：前田真宏
音樂：田中公平

主人，你喜歡誰？

守護月天

推出日期：第一卷6月23日發售(共五卷)
售價：各5800日圓

在動畫或漫畫上也大受歡迎的《守護月天》現在終於推出OVA了，今次這隻OVA一共有五集，由第一隻開始隔月推出，各位《守護月天》迷不要錯過。

故事的主人翁守護月天本是「支天輪」的月之精靈，而某次剛好主角(七梨太助)的爸爸得到了「支天輪」，還把它送太助，令小璘及太助結識。本來兩人相安無事地生活，怎料太助的父親又送了一個叫做「黑天筒」的東西給太助，這一送可不得了，因為又多了個慶幸日天汝昂出來，真的是大混亂！

而今集的OVA主要是環繞著太助、小璘及汝昂的戀愛事件，到底最後他們三人會怎樣呢？而突然殺出來的情敵像宮內出雲等他們又能不能得逞呢？這一切這由OVA來告訴大家吧！

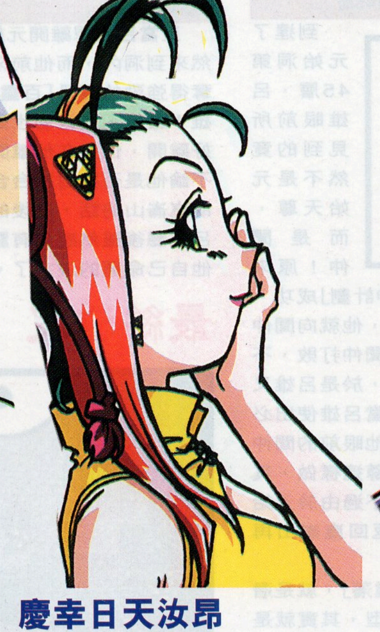
七梨太助



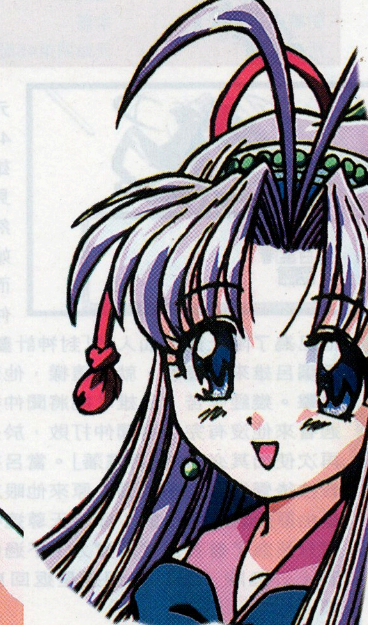
宮內出雲　遠藤乎一郎



野村たかし



慶幸日天汝昂





守護月天小璘

捕咭獵人又再出動

CARD CAPTOR SAKURA

逢星期二下午6時於NHK衛星電視第二台播放

相信喜歡看漫畫的人不多不少都會聽過或看過《CARD CAPTOR SAKURU》這套漫畫，前一陣子它已經被改篇成動畫了，並於日本的電視台播放，而今次亦會為大家介紹它現在的最新資料。

《CARD CAPTOR SAKURU》大概故事是說主角櫻是一個咭之獵人，為了捕捉咭而努力，當中當然會有很多其他的角色啦，而這些角色亦會出現。而今次為大家介紹的其實是劇場版第二彈，內容當然還是講述小櫻為了捕捉咭了。而且亦會加入小櫻和其他角色的戀愛事件，例如雪兔、小狼等，喜歡小櫻的讀者不要錯過！



李小狼



月城雪兔（月）

艾利奧（克洛的轉世）



秋月奈久留



木之本櫻



大道寺之世



木之本桃矢

《CARD CAPTOR SAKURU》劇場版中的一些圖卡

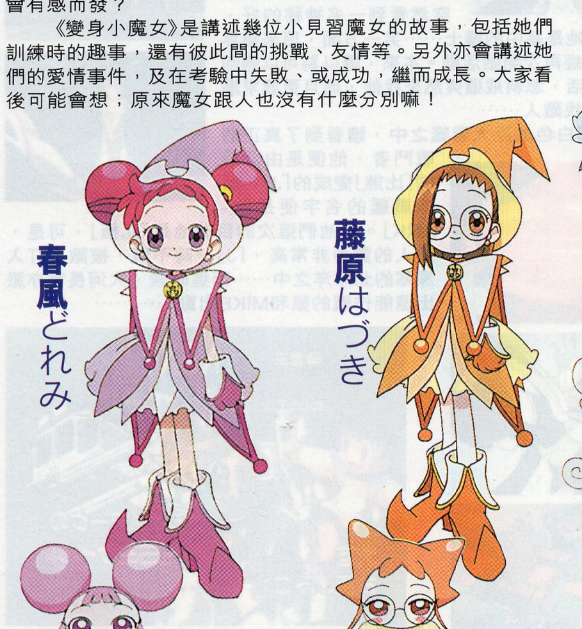
可愛魔女愛胡鬧

變身小魔女

逢星期日上午8時30分於ABC · 田田田朝日播放

不知道大家小時候有沒有看過一套叫做《莎莉變變變》的動畫呢？其實在當年已經有不少有關魔女或變身的動畫了。其實單純玩變身的《我是小忌謙》亦是經典名作。而今次介紹的《變身小魔女》則是集兩者於一身的動畫，不知道看的時候會不會有感而發？

《變身小魔女》是講述幾位小見習魔女的故事，包括她們訓練時的趣事，還有彼此間的挑戰、友情等。另外亦會講述她們的愛情事件，及在考驗中失敗、或成功，繼而成長。大家看後可能會想；原來魔女跟人也沒有什麼分別嘛！



春風どれみ

藤原はづき



瀨川おんぷ

妹尾あいこ

春風ぽっぷ



ハナ

變身用的道具

STAFF

原作：五十嵐卓哉、山內重保
作品構成：山田隆司
人物設計：馬越嘉彥
美術：ゆきゆきえ、行信三
色彩設計：辻田邦夫
音樂：奥慶一
制作：東映アニメーショヨん

TEXT：天下一之無責任男
圖片提供：赤目黑龍



第32集　逆襲！機界31原種

預定播放日期：3月12日

前言

在上一集之中，機界31原種開始向地球進攻，而GGG的基地更被毀滅了，到了最後關頭，出現一部白色的巨大機械人，不單止阻止了他們的破壞，而且更將其中兩名敵人消滅，而最令護不解的便是外星姿態出現的戒道……







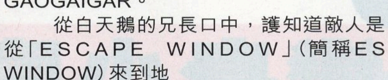
本集故事內容

在巨大白色機械人之中，戒道飛了出來，而且更以像護的方法令兩顆類似「ZONDER METAL」的東西變成兩塊像是「積木」的東西，戒道沒有發出一言便和由巨大機械人變成的戰艦離開了……

在白色機械人走後，剩下來的只有受到極重傷的GAOGAIGAR，而這時候，一部護從來沒有見過的巨大戰船來到，而從之中走出的人便是白天鵝的兄長，他這次來的目的是要向天海勇夫婦「借」護一用，而且亦可以回收受重創的GAOGAIGAR。



從白天鵝的兄長口中，護知道敵人是從「ESCAPE WINDOW」(簡稱ES WINDOW)來到地球的。原來，他們的目的地是一個在宇宙中的基地，而且在基地之上更有著GGG的標誌，最令人感動的便是命等人竟然全在這裡……

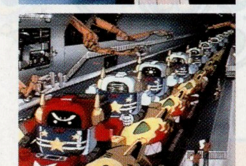


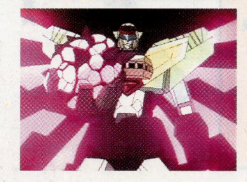
凱和眾人重遇，真是彷如隔世，而從這時候開始，舊的GGG正式解散，而新的GGG的名字便是「GUTSY GALAXY GUARD」，亦即是說，他們要守護的不只是地球，而是宇宙！

原來當日GGG基地被擊毀的同時，眾人乘坐基地正中心部份的六角形中心離開，逃到這基地「軌道基地」之中。而為了阻止敵人利用「ES WINDOW」來到，這次便要MIKE和他的12名兄弟出動了。



這時候，敵人真的來到了，而合13兄弟之力，總算阻止了敵人的行動，不過，白色機械人始終也奪走了第3顆的敵人結晶……而且，有不少的結晶向地球飛去了………







勝利的關鍵

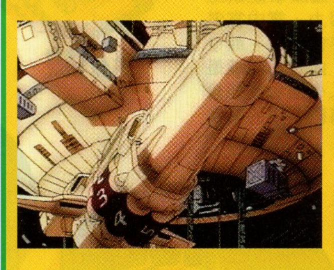
第33集　往冰點下的出航

預定播放日期：3月19日

前言

在數個月之前，在GGG的基地之中，大河長官和獅子王博士在「佳爾的遺產」之中找出了有關「機界31原種」的事，所以便著手開發現在的「軌道基地」，這亦是為了對抗這「機界31原種」而設的最新基地。







本集故事內容

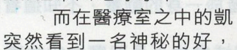


在上一集之中，雖然是阻止了機界31原種的進襲，不過，總共有28顆的晶石跌進了地球之內，而再加上之前的3顆(給白色巨形機械人奪走的)，總共便是31顆，亦即是說，他們便是「機界31原種」。



而在「軌道基地」之上，除了有MIKE和他的12名兄弟之外，更有3名之前被變成「ZONDER機械獸」的科學家，他們現在變成了軌道基地上的部門主管，而這個軌道基地，除了中心部份之外，就和之前的一樣，分為多個外圍的可分離部份，而這裡則有4個不同的分區。

而最令獅子王博士等人擔心的便是其餘的勇者，因為自從上一次和EI-01的戰鬥之後，他們也未曾甦醒過；而MIKE的兄弟亦因阻止機界31原種而受到重創，未能作戰。而得知眾人無恙之後，護便由MIKE帶回地球家中。

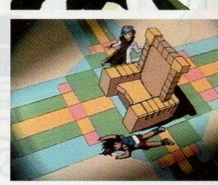


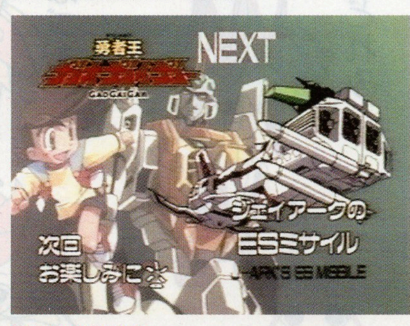
而在醫療室之中的凱突然看到一名神秘的好，他還以為她是基中的護士……另一方面，原來機界31原種已經再次開始活動。本來，護以為可以過回正常的生活，怎料戒道突然來找他，而且更要求護和他一同找敵人……

在那白色的巨大戰艦之中，護看到了真正的戰鬥者，他便是由之前的「比煞」變成的「J」，而這戰艦的名字便是「J-ARK」。而他們這次的目的地是「北極」，可是，敵人的實力非常高，「J」一時不慎，被敵人打入深寒的北冰洋之中……而這時候，大河長官亦派出還能作戰的凱和MIKE出動…………









勝利的關鍵

DVD PLAYER

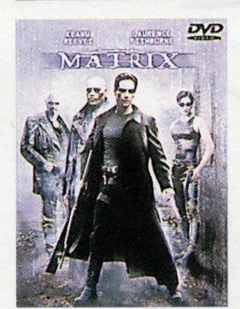


在PlayStation 2推出後，相信各位讀者購買DVD影碟的機會亦會大增，故此本刊從今期起開始新增這個名為「DVD PLAYER」的專頁，為大家介紹最新的DVD影碟。有鑑於PS2的DVD區碼是2(即是日本區域)，因此本欄亦會以介紹日本本土的DVD影碟為主。

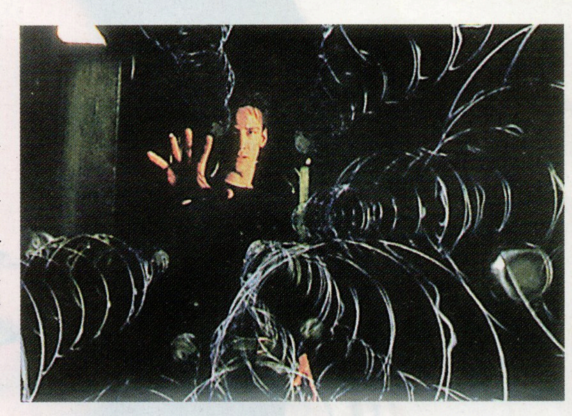
本週精選

21 世紀殺人網絡 特別版

發售日：3月17日　價格：4200日圓　發售商：時代華納　編號：DL-17737
主演：奇洛李維絲、嘉麗安琪莫絲　音效：英語、日語5.1ch環迴立體聲
字幕：英語、日語　映像特典：製作特輯、人物介紹等



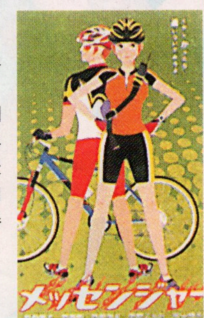
在日本勁收50億日圓，在筆者周圍的女性朋友稱之為《情迷奇洛李維絲》(汗)的科幻電影《21世紀殺人網絡》，終於推出其日本版DVD。在上個月「PlayStation Festival 2000」內它亦有特別出展，可以說是為了記念PS2推出一般。不過的而且確《MATRIX》內精彩無比的特技效果，是SONY展示PS2播放DVD機能的最佳示範。除此之外，這隻《MATRIX特別版》還收錄了大量特別映像和機能，首先是用來說明本作使用了的特殊拍攝手法「BULLET TIME」之介紹片《What is Bullet Time》；其次是《MATRIX》的製作特輯，當中還收錄了香港武術指導袁和平教導演員打功夫的片段；最後是將製作特輯和影片本身作出互動的《Follow the White Rabbit》。原來在影片播映中，到達某些特別的場面時，觀眾會在畫面的右上方找到一隻白兔的標誌，這時只要按動這個白兔按鈕，就能直接跳到對應的製作片段，令觀眾對影片本身有更深的理解。



魔女之速遞

發售日：3月17日　價格：4700日圓　發售商：富士電視、小學館、PONY CANYON　編號：PCBG-00103
主演：草剪剛、飯島直子　音效：日語5.1ch環迴立體聲
字幕：英語　映像特典：製作特輯、人物介紹等

由草剪剛和飯島直子主演的青春勵志劇，內容是本來在任職時裝界的尚實(飯島直子)由於公司破產，最終竟淪為單車速遞員，並和熱愛單車的青年鈴木(草剪剛)成為同事。本來是大公司高級職員的尚實最初當然對這份工作不滿，但隨着工作經驗的增長和來自電單車速遞業的競爭，尚實開始從自己的努力和汗水中發現出人生的意義。雖然劇情比較老掉牙，但影片中卻充滿着誇張、漫畫化的表現手法，加上導演充分利用單車的角度來拍攝出東京的個性，令觀眾能對這個都市產生新體驗。是近期日本電影的佳作。本DVD還收錄了電影中出現過的場景的地圖，讓觀眾了解主角們騎單車時行走的路線和事件發生的位置。另外不少得的當然還有製作特輯、演員介紹和人物關係圖等等。





非常凸務

發售日：3月3日　價格：5300日圓
發售商：PONY CANYON　編號：PCBH-00025
主演：MIKE MYERS、HEATHER GRAHAM
音效：英語5.1ch杜比立體聲、日語2.0 ch杜比立體聲
映像特典：製作特輯、未公開影像、美國版預告片

和《星球大戰前傳》、《21世紀殺人網絡》並列的99年三大電影之一《非常凸務》，它雖然沒有前兩者的高超特技效果，但憑着抵死(其實可以說是下流)的對白和劇情，極之受美國人歡迎。這隻DVD版收錄了長達60分鐘的特典映像，即使是製作花絮也足夠笑壞你的肚皮。另外還有MANDONA和R.E.M.等超豪華音樂班底的VIDEO CLIP，值得一看！



宇多田光 SINGLE CLIP COLLECTION VOL.1

發售日：發售中　價格：2800日圓
發售商：東芝EMI　編號：TOBF-5020
收錄曲：Automatic、Addicted ToYou UP IN HEVEN MIX等5曲
音效：立體聲

雖然發售了已有一段時間，但如果大家買了PS2，而且又喜歡宇多田光的話，就絕對不要錯過她第一隻MTV集。因為裏面不單只收錄了她的多首勁HIT作品如《Automatic》和《Movin' on Without you》之外，還收錄了她在製作《Addicted ToYou mtv》MTV時的花絮，是窺探螢光幕前的宇多田光另一面的好機會！





SOL BIANCA

發售日：3月10日　價格：6800日圓
發售商：PIONEER LDC　監督：秋山勝仁、林宏樹
聲優：佐久間麗、松岡洋子、高山南、淵崎百合子、伊藤美紀
初回特典：5寸FD「DATA集」

這是90年時以PC-ENGINE的名作同名RPG為原著的OVA，描述5名女海盜活躍於外大空的未來SF活劇。由於動畫本身的設定非常細密，加上出色的故事，在日本國內和國外的MANIA之間有著很高的評價。今次這隻新推出的DVD版還會附送和以前錄影帶版同樣的初回特典——一隻載有設定資料的復刻版5寸磁碟！到底大家家中還有沒有「大碟機」呢？





後藤理沙

長眠17年的少女

現年只得16歲的美少女—後藤理沙終於在今年人氣急升，繼日劇《感應少年EIJI 2》之後，理沙在去年開始拍攝的首套電影—「玻璃之腦」亦終於近日在日本正式上畫。

理沙雖然首次參與電影拍攝，但她會飾演劇中的女主角—由出生開始，經過17年歲月仍然長眠着的由美。故事是講述彷似「睡公主」般長眠的由美，因為得到雄一多年來的吻，而令由美甦醒過來。不過由美的腦袋在那一天起開始產生醫學上無法解釋的急速成長，由於她的腦袋成長實在太快了，令生命只剩下五天時間，而究竟雄一怎樣利用這五天的時間，與由美度過快樂的人生呢？這就是「玻璃之腦」最引人注目的地方，不過香港讀者暫時與此劇無緣了。

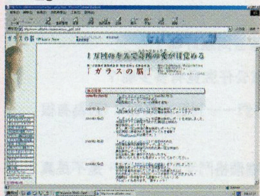
PROFILE

姓名：後藤理沙/Gotoh Risa
出生日期：1983年6月18日
年齡：16歲
出身地：福岡縣吉井町
星座：雙子座
身高：165cm
三圍：B80/W56/H85
血型：O型
興趣：結他、鋼琴、乒乓球、睡覺

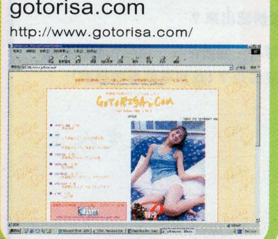


網之網

ガラスの脳
http://www.nikkatsu.com/movie/mov_ga02.html



gotorisa.com
http://www.gotorisa.com/



因為要兼顧其他突發事務的關係，很久也沒有和大家通訊了，不知道你們最近買了甚麼正 Game 呢？我就和時雨及 Game Plus 的四哥一樣沉迷在《CARD HERO》的世界裏。從近來的讀者意見當中，筆者發現有部份的視野和觀點已進步了不少，這確屬可喜可賀，只是有些同業的水準卻不斷下降，知識水平低不特止還敢高談闊論，說三道四謬論連篇。要知現今世界資訊爆炸，無料的很快便會現形，所謂紙是包不住火的，連最基本的 Concept 也沒有竟然學人講 Marketing Strategy ，真是遺憾。

福田さま：

本人第一次寫信來，希望能得到滿意答覆。我是一個漆原智志迷，最近很喜歡玩《GROW LANSER》這款遊戲，有以下問題需要請教，或拜托酒井明代答。

1.請具體告訴我ジュリアン如何加入？

2.主角如何踏上使世界破滅的道路，即暗黑道路？

3.在保養院右上角那個房間，有一名女孩。如果你多次送花探望，她會拜托你去ランザック買給她一個GLチップス；可是我第一次到達該國王都時，卻無處可買到這種道具，請問如何入手這種道具？

4.我用金手指調出全部武器、防具，其中有不少強大的裝備，但不知為何調出的道具只有名字，沒有數字，還是無法裝備。我發現其中一把叫レヴァーアン的劍，其注解意思是「這是一把導致世界破滅的魔劍，永遠燃燒着火焰」。這讓我想起與主角的冒牌兄弟對打時，他手拿的劍劍身在燃燒着。這一定代表着主角有機會得到這把劍而走上黑暗之道，或他成為黑暗道路上的伙伴。請問我說的對不對呢？

5.可否刊出初期主角購物時對主角各參數的具體影響。

我萬分請求你能回答我，謝謝。

ZJ上

ZJ：

既然是《GROW LANSER》的問題，當然要找酒井明來為你解答。

1.斯利亞(ジュリアン)的攻略在119期己刊登，如斯利亞的好感度高她便會加入。

2.所謂光明與黑暗的道路只是遊戲的序幕，最後主角也是正派的，故事是無其他分岐。

3.把花束交給女孩後，期後到「零古斯王城」(ランザック)，調查位於左下方小屋的窗便可找到賣「GLチップス」的店舖，GLチップス可用作補充小量體力之用，使用了GLチップス後便能取得一張卡，在主題畫面選擇APPENDIX便可看到取得後的卡。

4.這把人劍其實只是一把攻擊力高，而且當攻擊敵人時，有5%機會會自動使用火魔法的一把劍，別無其他意義。

5.對不起，由於DATA太多，信箱的位置有限所以無法刊登。

酒井明代答

福田君：

本人是第二次來信，希望能得主持人高抬貴手，盡快回答。

1.《BLACK / MATRIX AD》中，如何與敵人武器交換？貴刊的攻略中竟然絲毫沒有提及這方法，真是有點兒那個…

2.本人的《育成足球》裏的河本鬼茂及柏金常說比賽觀察力弱，叫我多些「實戰磨」，究竟應如何解決呢？

3.《GRANDIA II》及《鄭問之三國誌》在DC時間表的發售日未定一欄內已很久了，為何在公開了數張圖片後便音訊全無呢？是否GAME ARTS停止了開發呢？相信這是很多DC機主的疑問！本人更加是十分期待《鄭問之三國誌》的中文版！很久前說過會比日文版更早推出的…

4.NGPC的《SNK VS CAPCOM》遊戲中，CARD GAME和格鬥版的記錄如何連動呢？

5.聽說遊戲編輯的工作很辛苦，需要有強大的精神力支持才可應付，究竟辛苦在何處呢？本人實在是無法想像，難道這就是打機的害處？

寫至此處，已沒有問題了。煩請主持人詳細解答！THANKS！

TOBY

TOBY：

1.由於筆者並沒有玩過《B/M AD》，加上負責該攻略的同事經已離職，這個問題我也無法幫到你了，十分抱歉！

2.除了讓他們多踢一點賽事外，別無他法。

3.GAME ARTS的DC超大作《GRANDIA II》最近經已有人設及新畫面公布，而且有一定的完成度，相信它要在今年內推出並非絕無可能(希望…)；至於《鄭問之三國誌》PS 2版已決定在6月推出，DC版則仍未有眉目…

4.這個問題筆者也不太清楚…

5.哈哈…做遊戲編輯是否很辛苦？似乎是因人而異的，像筆者這類人則很辛苦了(笑)。其實，無論幹哪一行也好都需要強大的精神力支持，加上長時間應付遊戲機及電腦熒光屏的確很廢神(兼且很傷眼睛)，固此可能會有這種錯覺。可能是習慣了的關係，筆者對打機已經變得很「職業化」。

福田

TO：福田君

Hi！我係第一次來信的，有一些關於《心跳2》的問題想問問您，希望您可以作出回覆啦！Thanks！

1.您們在119期中介紹了《心跳2》中的隱藏人物和追求方法，於是我便嘗試去追求野咲菫，但是當我在2001年的2月16日至3月15日這段期間約女孩時，卻沒有馬戲團選擇呢？(我明明約了女孩在馬戲團公演期間去看，但在選擇地圖上根本沒有出現馬戲團。)

2.承上題，我在2000年2月16日至3月15日期間只約了一位女孩到馬戲團，並選擇了「不與女孩一同回去」，但也見到野咲菫，是不是因為我只約了女孩到馬戲團一次所引致呢？

3.現在Game Players還可不可以補購呢？如可以，怎樣補購？(我無買數期Game Players，錯過了一些重要攻略。)

4.您們會不會出《心跳2》攻略本呢？希望會吧！

5.在《心跳2》中，如果成績極好的話，會不會令女孩的好感度上升呢？

6.《心跳2》的精品可以在哪裏買到？我很想要呢！

7.穗刈純一郎喜歡水無月琴子係咪Random架？(我次次玩時，佢都係喜歡她！)

8.有次我玩《心跳2》時，成績幾好(有10名以內)，女孩們對我的好感度也變得很好，白雪美帆常常約我出街，但當約會時，她會無故逃走，經常是這樣，連水無月琴子也是如此，而且經常出現炸彈，我一怒之下就熄機了，真慘！為何會這樣？(我當時係追九段下舞佳。)

9.在「新日本LOOK！」介紹的《心跳2》Guide book在香港有無得買？

對不起！問了太多問題，這見諒！希望您能解答我的疑難，我真的很苦惱！

所以我求你必定要刊登這封信。

From Ayumi

Ayumi：

1-2.查問過各人的意見，總論是你之前應該遺漏了一些事件沒有做到，又或者沒有看過約會地點的雜誌，才導致這種事件的發生。

3.遊戲誌當然是可以補購啦！各位讀者如果想買回之前的期數，可直接打電話到我們雜誌社查詢該期數是否尚有存貨，屆時便會有同事將補購的程序告訴你；至於電話號碼則是2380-2223。

4.雖然我們也很想推出《心跳2》的攻略本，只是KONAMI方面卻因為某些理由而否決了在香港推出它的計劃，真是有點可惜呢。

5.這只會令成績比你差女孩子的好感度上升。

6.你可以試試到遊戲誌專賣店看看。

7.這是一個隨機發生的事件，並不是必然的。

8.因為閣下的容姿值較低，故此會嚇怕女孩子令她們逃跑。

9.既然是在我們的欄目裏刊登過的書刊，當然可以在香港境內購買得到，但有時會因為被搶購一空而導致缺貨，你不妨試試到信和3樓的日本雜誌專門店預訂。

福田

福田先生：

你好，請你給我解答問題好嗎？

1.《莎木》中的扭蛋公仔究竟有多少呢？

2.可否找一期將它們一一刊登出來呢？(因為有很多人問我呢個問題)

3.我聽人講話DC嗰個格鬥手掣有啲假，是不是真的？

4.如果是，點樣辨認出來？

5.我玩DC隻足球時，個波停左，但唔知點我和電腦圍住個波唔知係度做乜？(我和電腦都唔攞波)

祝：銷量第一

印度人上

印度人：

1-2.應該是超過70款，要儲齊它們也有一定的難度呢。

3.筆者最近沒有聽過這種消息，但若然是真的話亦不算太稀奇。

4.通常假貨包裝的印刷比較粗糙，兼且手感和真正版本有點不同，不過分別何在就很難在這裏用文字寫出來了。

5.可能是程式出現問題HANG機，不過我也是第一次聽見這個問題。

福田

Dear福田君：

1.在Pocket Station的save怎樣delete？

2.《FF 8》中，Timber的反擊之男(持有魔列車咭的人)確實位置在哪裏？他穿甚麼衣服的？我已在Dollet將アレクサンダー咭輸了給Card Queen。

3.DC的《Dead or Alive 2》日版幾時出？

4.遊戲中的Pocket Station，不想玩時，怎樣關機和走到顯示時間的畫面？(不與主機連接)

5.《Tokimeki Memorial Drama Series Vol.1-3 The Best版》跟原本的有甚麼分別？

6.你們集齊了《FF 8》的遊戲咭嗎？(在遊戲裏的咭，不是市面買的那種！)

7.《BIOHAZARD CODE:Veronica》的南極運輸基地的武器庫，有一個上了鎖的小鐵箱，要甚麼熱能探知信管打開的，究竟怎樣使用？

8.福田君覺得Glay隻新大碟好聽嗎？

Thank You U.

無名氏

無名氏：

1.不知道你問的是甚麼遊戲的Mini Game呢？如果是《FF 8》，

2.據知反擊之男是穿着綠色衣服的。

3.雖然TECMO現階段無意替DC推出日本版的《DOA 2》，可是傳聞ACCLAIM已經買下有關版權來推出日版，至於實際發售日期仍未決定。

4.只要保持按住右邊的按鈕一會，就會出現詢問玩者是否要離開的選項。

5.分別在於價錢較為便宜與及是以一整套的形式來發售，至於遊戲內容則沒有分別。

6.MS已經集齊一套了，不知道你又集齊與否？

7.這是只有Chris才能打開的箱子，利用打火機開啟它可取得3份子彈。

8.你是否指在去年10月推出的《HEAVY GAUGE》？我覺得它整體上比起前作《pure soul》優勝一點，可能是Rock歌數目比較多吧。

福田

福田大人：

本人係第二次寫信來，請大人一樣唔好投籃！

1.在《遊戲王》(PS)中除了用Pocket Station之外，怎樣才可以取得強勁的CARD？請講幾種方法俾我聽！

2.本人在某商場見到一部DC只售$1200，大人話應唔應該買呢？定係等佢繼續跌價才買呢？

3.大人認為《CHASE THE EXPRESS》好唔好玩？大人俾佢幾多分呢？(10分滿分)

4.2月同3月有乜正GAME出？(PS)

5.究竟邊度買模型最平呢？

6.邊度買DC GAME最平？

7.《BIOHAZARD GUN SURVIVOR》好唔好玩？

8.邊三隻GAME係DC機主必買的呢？

9.在《WILD ARMS 2》中在哪裏可取得Ashrey的第二個Good呢(即係用來搜索的Good)？

希望大人能將我所有的疑難解答！並祝大人早日升職！

FROM MG加大魔2號

MG加大魔2號：

1.對不起，因為只有利用POS才能獲取較強勁的咭片，所以閣下仍需多加努力。

2.一部DC賣$1200，大概已和日圓兌換率差不多了，但當然筆者不會排除能夠找到更平的可能性。其實我覺得到相熟的舖頭購買，反而比強行要找最便宜的店子還要可靠，起碼售後服務較有保障。

3.如果你喜歡《BIO》系的動作冒險遊戲，相信《CHASE THE EXPRESS》應該會很合你心水的，不過我始終認為這類遊戲現在出得太濫了。

4.PS有《VAGRANT STORY》、《自護之系譜》和《機戰α》，DC有《MARVEL VS CAPCOM 2》，GB有《CARD HERO》，PS 2則強力推介《FANTAVISION》。

5.你可以試試到灣仔皇后大道東的「蟲風模型」或「看城玩具」。

6.遊戲每天的價位都會浮動，講你知又有甚麼意思？另外這店可能賣A遊戲平，而那店則是B遊戲平，沒有一個標準去釐訂，所以最好都是到相熟店舖購買。

7.我自己覺得幾好，不過可改進的地方還有不少，若有續篇的話希望畫面可以更好吧。

8.又是沒有準則的問題。可能是我的口味比較古怪，我會選擇《SOUL CALIBUR》、《魔劍X》和《CRAZY TAXI》。

9.沒理由的，這是隨事件之發生而必然取得的重要道具。

福田

英俊的福田君：

閣下有數條問題請教，希望能解答。

1.DC的《育成足球》賣490元，合不合理？

2.SS的《育成足球2》的自創人物用《足球小將》的名字是否較強？

3.承上題，如果是想對戰朋友的隊伍是怎樣？

4.PS有沒有像《育成足球》的遊戲呢？

5.《心跳回憶2》的水無月琴子很Cool很難追求，有沒有同感？

6.承上題，除了陽之下光外，有誰最易追求呢？

祝越來越多讀者

聖文德的笨小子上

聖文德的笨小子：

1.我覺得這個價錢現在略嫌偏貴，如果是$400至$430就算OK。

2.理論上在起初時他們會比起一般球員好用，不過最終能力卻無法和SS級的河本鬼茂等人相題並論。

3.作客那方必需預先抄下該球隊的密碼，然後帶到主場那邊去輸入即可。

4.PS暫時沒有類似《育成足球》的遊戲。

5.我並不覺得，起碼易過追白雪真帆。

6.據知在童年時會有遭遇她的事件，只要順利發生它就會對後來的劇情發展產生影響。

福田

英俊的福田君：

閣下有數條問題請教，希望能解答。

1.DC的《Virtua Striker 2 Ver.2000》我看見電腦可以做一些假動作的，是怎樣做的？

2.承上題，除了「F.C. SEGA」、「YUKICHAN」和「MVP ROYAL GENKI」外，還有沒有其他隱藏隊伍？

3.DC的《東京巴士案內》有沒有秘技？

4.在那裏買DC GAME較平？

5.SS的《育成足球2》用《足球小將》裏的人物作為自創球員，會不會較勁？

6.PS有沒有像《育成足球》的遊戲呢？

7.我想賣一部WS(銀色)連數碼暴龍(藍色)給朋友，應該賣幾錢才合理？(只是買了三個月)

雖然是多些問題，請見諒。祝越來越多讀者！

阿B上

阿B：

1.只要在奔跑途中按斜上斜下即可。

2.其餘8隊隱藏球隊，需完成遊戲中各個模式。

3.暫時沒有。

4-6.請參閱對上的一封信。

7.我認為大約是300元至350元左右便是合理。

福田

福田君：

小弟第一次來信，廢話少說。

1.GBA在何年何月出，幾多money？

2.傳聞話GBA可以online？

3.DC和PS 2版的《Dead or alive 2》可唔可以當CD聽歌？

4.本人想知《DOA 2》中的KASUMI和EIN是什麼關係？

KASUMI的忠實FANS上

KASUMI的忠實FANS：

1.任天堂最近宣布GAMEBOY ADVANCE預定會在本年末推出，即是大約12月左右，售價方面雖然未有最後定案，但根據過往跡象顯示應該是會在10000日圓以內。

2.不是傳聞，這是事實，是GBA的最大賣點。

3.那就要看看它是否使用CD音源了。

4.KASUMI與EIN沒有直接關係，不過AYANE卻是EIN的妹妹。

福田

To福田君：

Hi！我係第一次寫信來的，有一些關於《心跳2》的問題想問你，希望你能解答！

1.《心跳2》的精品哪裏有得賣？

2.你們會否出《心跳2》的攻略本？希望會！

3.在119期《新日本LOOK！》介紹的《心跳2》GUIDE BOOK哪裏有得賣？

4.隱藏人物九段下舞佳究竟點追架？除了購買「通信購物」和在約會地點好彩吋見到佢之外，根本就見唔到佢！

最後，求福田君你一定要為我解答！並祝你打爆隻Game！

From Izumi

Izumi：

1.你可以試試到旺角CHIC之堡的遊戲誌專賣店查詢。

2.由於一些政策上的問題，雖然我們很想替它推出攻略本，不過最後也否決了。

3.在旺角信和中心或潮流特區的日本雜誌專門店應該有售。

4.在童年時是會發生有關她的事件，通過後會影響劇情變化。

福田



Presented by：MS、山寺良牙
本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售税

新武者 GUNDAM 武者戰記 光之變幻編 2

出版社：講談社
作者：神田正宏
售價：400日圓



被巴多拉引誘的WING ZERO，並追到天魔軍團的本城巖石城，可是由於力量流失的關係，WING ZERO變回羽丸，很不幸羽丸被帶到巴多拉的面前，並受到他的攻擊，羽丸用盡自己的力量對抗，最後他終於將巴多拉的幻術打破，變回WING ZERO後連同機動烈士隊一同向天魔軍團進攻，可是天魔大帝卻降臨在世上，一場大戰立即展開。(MS)

LOVE HINA Vol.6

作者：赤松健
出版社：講談社
售價：390日圓
國際書號：ISBN4-06-312805-9
雜誌編號：42251-05



今次發生大件事！なる與景太郎的關係分分鐘會逆轉！這個暫時放開，除了漫畫外，這個故事現決定被動畫化，而角色的配音亦現決定好，早前便先行推出了Drama CD版本，電視動畫方面則「順調製作中」。說回故事方面，今次景太郎終於鼓起了勇氣主動約會なる，雖然當中亦有不少的搞笑情節，但二人的關係開始有進一步的發展；可是在差不多考東京大學入學試前的兩個多月，以前曾經在旅行時遇上的「乙姫むつみ」再次來到ひなた，並且在二人附近的住處租了一所房子，而景太郎與むつみ又經常談得很投契，於是令到なる起了點嫉妒心；其後因一個公仔下面所寫的名字，以及相片中的二人，令なる得知景太郎小孩時命運中的女孩竟就是むつみ，なる當然變得發呆，那之後會發生怎樣的事呢？現在「買個關子」，由讀者再看下去吧！(山寺良牙)

VALKYRIE PROFILE COMPLETE GUIDE

出版社：ASPECT
售價：1200日圓



由ASPECT推出的《VALKYRIE PROFILE》，可謂是眾出版中推出的最完整的一本，除了收錄完整的道具表、武器表及防具表，EVENT和各ENDING都一同收錄，各迷宮地圖和道具位置不在說，連作COMBO的技巧也收錄，若是對攻略有要求的玩者，這本攻略本絕對是適合玩者以及收藏。(MS)

心跳回憶 2 公式 GUIDE Deluxe

出版社：KONAMI 株式會社／NTT出版株式會社
售價：1000日圓
國際書號：ISBN4-7571-8068-3



繼上次所介紹由新紀元社所發售的《心跳回憶2完全攻略&VISUAL GUIDE》後今次則介紹由NTT出版的另一本攻略本《心跳回憶2公式GUIDE Deluxe》，他們基本上在日本是同日發售的，但鑑於本人在後期才買到這本攻略本所以才這麼遲再作介紹，他們今次也是有『白雪真帆』、『九段下舞佳』和『野咲すみれ』此三位隱藏人物的各項資料及攻略法，還有野田順子的專訪和遊戲人物設定資料集，此外還有其他人物追加資料，而令本人最驚喜的就是刊登了遊戲中出場歌曲的歌詞，以及有Bad Ending「向日葵──ひまわり」的手提電話鈴聲輸入法，遲些有電話的話試試輸入去或者翻譯過來。(山寺良牙)

BOMBER MAN 爆外傳 V

出版社：小學館
作者：三鷹公一
售價：390日圓



《BOMBER MAN爆外傳》系列漫畫的第四部，故事內容與前三作不同，不過風格以舊不變，當然主角仍是白色炸彈人，今次BOMBER LAND星受到宇宙海賊侵襲，從而令到比達UNIT四骰散各地，為了守護這個BOMBER LAND星，白色炸彈人展開旅程。(MS)

註：「本」字是日語，譯作中文的意思解作「書」。



Hysteric Blue

主持：福田





WALLABY

SONY RECORDS／SRCL-4776／3059日圓(連稅)／23-2-00

收錄歌：(1)ソンナコトイエナイ (2)Midnight Rave (3)ラバーズ (4)直感パラダイス (5)ふたりぼっち (6)Paradox (7)アンバランス (8)真昼の夕焼 (9)なぜ (10)雨上がり (11)Dear (12)今見える明日、戒める今日 [Live Version Bonus Track]

主要由單曲《為何…》、《兩個小朋友》和《直感PARADISE》構成的全新大碟，整體上不論TAMA的唱歌演繹、創作範疇以至演奏技巧都比前作《Baby Blue》成熟，當中《Midnight Rave》、《Lovers》和《真晝之夕陽》都令人有意外驚喜，而NAOKI在不少歌曲內都有Solo Part。

跨越2000年全新力作發表

三人新派組合Hysteric Blue(簡稱hys@b)自成立以來，在推出過第二張單曲《春~spring》獲得好評及數十萬隻的驚人銷量後，一直都是平步青雲事業幾乎沒有阻滯。而踏入象徵著新境元的2000年它更推出了細碟《直感PARADISE》和最新大碟《WALLABY》，首周便以18萬6千隻的成績榮佔Oricon榜第三位，不過大家請別以為排第三是成績欠佳，因為推頭兩名的正好是B'z與及DREAMS COME TRUE的兩隻強橫精選碟，加上能夠壓倒於同期推出的OASIS、冰室京介和m-flo等猛人的新作，有此成績絕對令人感到欣慰。

99年活動回顧

自從處女大碟《BABY BLUE》及Single Cut《Little Trip》發售後，hys@b的活動好像沉寂下來，其實他們正是默默地製作及後推出的歌曲，結果踏入暑假黃金檔期它推出了第4張單曲《為何…》，這首日劇《P.S.你好，俊平》的主題曲旋律吸引人之餘TAMA的唱功亦很出色，故此為hys@b帶來很理想的銷量。後來到了10月它帶著前作的聲勢，推出第5隻單曲《兩個小朋友》，這亦是它首隻Maxi Single作品，簡單直接的演繹手法是本作的最大賣點，而直到今年它在大碟發售前順道推出第6張單曲《直感PARADISE》。若要題99年hys@b的最大成就，除了獲得日本有線大賞的新人組合獎外就當然是憑《春~spring》入選去年的紅白歌合戰啦！

新紀元的展望

在《WALLABY》推出過後，Hysteric Blue的活動當然不會就此停下步伐來，首先在3月29日將會發售Single Cut《Dear》，這首不比《為何…》遜色的Ballad乃朝日電視台節目《目撃ドキュン！》的主題曲，而第二輯MV專集《baby clips 2》則會在3月23日發售，裏面包含了《Midnight Rave》、《為何…》、《現在見到明日，告戒今日》、《兩個小朋友》、《直感PARADISE》和《春~spring》6首歌。至於本年度的巡迴演唱會「Hysteric Blue P.O.T 2000」就是由3月26日起開始，一共會開14場。

成員簡單介紹





TAMA (Vo)

出生日期：28/10/80
出生地：大阪府
血型：B
喜歡食物：洋食、和食、中式、小點心
喜歡顏色：粉紅
興趣：遊玩

hys@b的「紅一點」，雖然初出道時被批評抄襲JUDY AND MARY的YUKI，可是當慢慢成長後大家開始對她另眼相看，尤其是她那種自成一格的穿衣觸覺更令她被時裝雜誌看中，藉以經常出現在這些雜誌的封面。

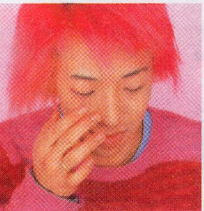




NAOKI (G)

出生日期：29/5/79
出生地：大阪府
血型：A
喜歡食物：雞素燒、湯豆腐
喜歡顏色：搶眼的顏色(尤其橙色)
興趣：閱讀、桌球

三人之中的年紀最大，身為結他手的NAOKI在監製之帶領下不論演奏力抑或創作力都提升不少，形象雖然有點傻呼呼可是卻很有年青人的衝勁。





TAKUYA (Dr)

出生日期：12/4/80
出生地：大阪府
血型：A
喜歡食物：中華冷麵
喜歡顏色：黑色以外
興趣：午睡

不講不知，原來鼓手TAKUYA才是樂團中的大腦，大部份作品都是來自他的手筆，快將20歲的他創作上變得成熟起來，很難想像這些歌曲的生父竟然是一名只得十多歲的小伙子。

Singles After Little Trip



なぜ
C/W:風のいたずら
SONY RECORDS／SRDL-4644／1020日圓(連稅)／28-7-99



ふたりぼっち
C/W:今見える明日、戒める今日
SONY RECORDS／SRCL-4884／1020日圓(連稅)／20-10-99



直感パラダイス
C/W:はとぽっぽ
SONY RECORDS／SRDL-4680／1020日圓(連稅)／26-1-99

今夜望見月兒的山丘

主唱：B'z
發售商：ROOM RECORDS
編號：BMCR-7038
發售日：2月9日
價格：1020日圓

樂評分：8分





真不愧是B'z，無論是甚麼類型的歌曲也難不到它，由節奏急勁以至抒情閒逸都能發揮自如，這有賴松本孝弘的精湛結他技術與及稻葉浩志得天獨厚的雄渾聲線，大家亦可從這唱片一推出便榮登Oricon榜冠軍、打敗實力高強的S.A.S.便知。就本作來說，主打歌《今夜望見月兒的山丘》一起手便顯出松本的功力，木結他的開頭聽起來相當悅耳，而編曲上則帶有東方色彩和美式Hard Rock的前作《極限chop》分別很大，不過質素同樣出色，始終稻葉是一名能夠把歌曲情感引領出來的出色歌手。

至於2nd beat《為了那隻手而放離-Mixture style》則要向大家解釋B'z的背景了，原來這首歌正好是它成立時的第一隻單曲！經過10年後以現今水準的編曲及唱功重新展現於大家眼前。不能不承認，對於沒有聽過當年那個版本的人來說，相信今次絕對可以瞞過大家的耳目，事關從那個角度望過去也會覺得這是一首新歌呢。(福田)



相聚一刻 Theme Song Best +

動畫：《相聚一刻》

高橋留美子著名青年漫畫——《相聚一刻》，曾經被動畫化，而事實上連載亦已完結了差不多10年的日子，中文版亦先後有三個版本。當中其動畫版歌曲的旋律，更是一絕，皆因大部份的歌曲也是由當時著名的作曲家及歌手主唱，就連「安全地帶」和「Picasso」也不放過；今次所介紹的《相聚一刻 Theme Song Best +》，就正是將這些名曲集合在一起再收錄成一隻大碟，由第一輯的電視動畫版的開場和散場，直至劇場版(完結編)的歌曲也有，當中有不少十分悅耳的歌曲，例如：《Cinema》、《Alone Again》、《再見的素描》、《Begin the night》……等，全碟共十四曲，絕對令聽者百聽不厭。(山寺良牙)

樂評分：8分



3月份New Release推介

日本POP DISC

Deep Impact

主唱：Dragon Ash feat. Rappagariya
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VICL-35112
發售日：3月15日
價格：1260日圓(連稅)

相繼和其他不同歌手合作後，降谷建志終於返回Dragon Ash推出新作，依然是節奏感十足的日式Rap / Hip hop，歌詞方面繼續其「新日本音樂」革命精神，看來在2000年D.A.依然能夠紅下去。



splash!

主唱：ZIGZO
發售商：HEAT WAVE(日本COLUMBIA)
編號：COCA-50212
發售日：2月23日
價格：1260日圓(連稅)

擁有期待春天來訪那種味道的新曲，前半部份充斥了紮實的Band Sound，至於後半則是莊嚴弦樂與TETSU之獨有聲線互相交織而成，此外亦收錄有《everlast》和《get away, find your way》。



Yesterday & Today

主唱：Do As Infinity
發售商：avex trax
編號：AVCD-30095
發售日：2月23日
價格：1260日圓(連稅)

金城武與及中山美穗主演的日劇《二千年之戀》，主題曲當然要有一定的份量啦，而這首《Yesterday & Today》正好是由近來人氣急升的D.A.I.負責，而這張Maxi內還收錄了《Raven》和《Glasses》。

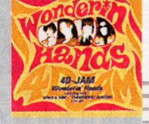




Wonderin' Hands

主唱：4D-JAM
發售商：GIZA RECORDS
編號：GZCA-1020
發售日：2月23日
價格：1050日圓(連稅)

組合名稱解作「四次元JAM SESSION」的4D-JAM，兩男兩女成員均是由大阪開始其音樂歷程，除了採用多種類形式的音樂路向外就連樂器都沒有區域界限，聽眾可以從中吸收到更為宏觀的音樂。



Live 97-99 mood

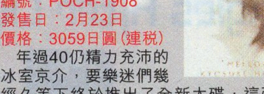
主唱：Chara
發售商：EPIC RECORDS(SME)
編號：ESCB-2100~1
發售日：3月8日
價格：3990日圓(連稅)

Chara自從和Yuki合作推出《愛之火3個Orange》後，因為「產休」故很久也沒有新作發表，踏入2000年所推出的是她3年內各場演唱會的精選輯錄，碟內亦收錄了CD EXTRA規格影像。



MELLOW

主唱：冰室京介
發售商：POLYDOR
編號：POCH-1908
發售日：2月23日
價格：3059日圓(連稅)

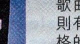


年過40仍精力充沛的冰室京介，要樂迷們幾經久等下終於推出了全新大碟，這張距離前作《I · DE · A》約26個月的專輯收錄了《SLEEPLESS NIGHT》以至《永遠~Eternity》3張Single合共10首歌曲。

櫻木之下

主唱：aiko
發售商：PONY CANYON
編號：PCCA-01415
發售日：3月1日
價格：3059日圓(連稅)

別看輕她個子小小，從推出首日10萬隻初回版全面售罄看來aiko熱潮已傳遍整個日本，在兩隻大獲好評Maxi Single《花火》及《獨角蟲》的支持下她實在可成為另一名川本真琴。

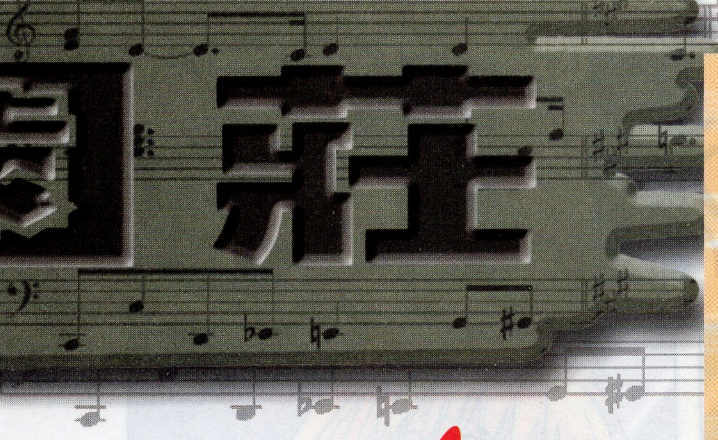



Say Greetings!

主唱：PUSHIM
發售商：NeOSITE(SONY RECORDS)
編號：ESCB-2093
發售日：3月8日
價格：3059日圓(連稅)

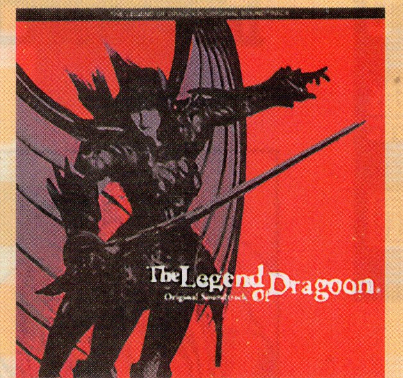
R&B去年已席捲了全日本，不知道今年到底會流行甚麼呢？PUSHIM那種Reggae(黑人音樂)味道十足的歌曲可能會衝擊整片R&B熱潮，歌曲方面則有單曲《Greetings!》和另外13首各種風格的作品。





THE LEGEND OF DRAGOON ORIGINAL SOUNDTRACK

遊戲：《THE LEGEND OF DRAGOON》
發售商：SPE Visual Works Inc
編號：SVWC 7054
發售日：1月20日
價格：2233日圓（不連税）



SCE重頭作遊戲《THE LEGEND OF DRAGOON》的ORIGINAL SOUNDTRACK，從遊戲中聽它的BGM時卻不覺得有甚麼特別，但是當只是聽此碟時卻有另一番味道，音樂旋律倒不錯，能帶出不富時遊戲世界的感覺，各讀者不妨一試。(MS)

樂評分：8分



LIMIT CONTROL

主唱：Λucifer
發售商：MASSIVE RECORDS（PONY CANYON）
編號：PCCM-00005
發售日：12月8日
價格：2940日圓（連税）

樂評分：7分



如果有人問我到底Lucifer(或Λucifer)有甚麼來頭，是甚麼質素的Rock Band，撇除説它是動漫畫《KAIKAN PHRASE動感指令》的「Virtual Idol擬人化式Band」外，相信我抓破頭皮也很難向你答得完滿。這隊帶點視像元素的5人樂團，除了主音Makoto樣子比較俊朗外，其餘幾名都只是一般水準(指外貌)，而論創作上整張大碟也找不到他們有任何參與的成份，直到最近剛推出的兩A面單曲《TOKYO幻想／LUCY》才正式開始，換言之在這隻大碟為止他們還只算是「少男偶像組合」…

既然碟內歌曲的曲詞是借他人之手，且看有甚麼猛人肯協力吧。不説大家可能不知，原來像TAKUYA(JUDY AND MARY)、千聖(PENICILLIN)和森雪之丞(著名作詞家)等人都有份參與這個計劃，背景絕對不簡單，再加上快歌單曲《墮天使BLUE》及《C之微熱》和慢歌《除了抱緊外還可做甚麼？》都很動聽，以處女作來説成績已很不俗了，大家姑且給予自己一個機會去認識他們吧。(福田)

ANIMATION MUSIC

月之繭／奧井亞紀

動畫：《Turn A GUNDAM》
發售商：KING RECORDS
編號：KIDA-192
發售日：2月4日
價格：971日圓



著名機械人動作動畫《機動戰士Turn A GUNDAM》的新完場曲Single。

秋葉原電腦組 Vocal Album

動畫：《秋葉原電腦組》
發售商：KING RECORDS
編號：KICA-501
發售日：2月25日
價格：2913日圓



極之有趣抵死的動畫作品《秋葉原電腦組》，現在推出另一隻Vocal Album，內容當然是動畫中角色的歌曲啦！

LOVE HINA

漫畫：《LOVE HINA》
發售商：KING RECORDS
編號：KICA-492
發售日：發售中
價格：2913日圓





近來人氣急升的漫畫作品《LOVE HINA》，在發售其電腦用的Accessory和動畫版正在製作中時，先行發售其CD Drama版，而出場的聲優亦將與動畫版一樣。

CD Drama DUO 從他那方……

漫畫：《從他那方……》
發售商：光榮
發售日：3月2日
價格：3000日圓









於白泉社的「La La」所連載的漫畫作品——《從他那方……》，改編而成的CD Drama，這大碟整個系列共6作，最後一作於下月發售。

機動戰艦 NADESICO 搞笑俱樂部

動畫／漫畫：《機動戰艦NADESICO》
發售商：KING RECORDS
編號：KICA-490
發售日：2月25日
價格：2913日圓



著名動畫作品《機動戰艦NADESICO》的CD Drama，收錄一個全新的故事之餘，亦會收錄數首歌曲。

「仙界傳封神演義」CD Drama Series 仙界傳封神演義 外傳 第壹章

動畫／漫畫：《封神演義》
發售商：KING RECORDS
編號：KICA-500
發售日：2月25日
價格：2500日圓

於動畫及漫畫界中人氣上升的幻想作品《封神演義》，被轉成CD Drama的第一作，與動畫版的故事無關連，是一個全新的故事。

GAME MUSIC

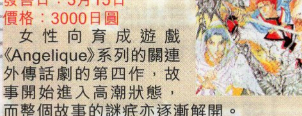
Little Princess～瑪瑙王國人形公主2～Original Soundtrack

遊戲：《Little Princess～瑪瑙王國人形公主2～》
發售商：東芝EMI
編號：TYCY-10031
發售日：3月8日
價格：2854日圓

著名音樂劇式冒險遊戲《Little Princess～瑪瑙王國人形公主2～》的遊戲音樂Soundtrack，內裡有不少著名音樂會原整的重現在聽邊。

Angelique外傳3～禁域之鏡～Vol.4

遊戲：《Angelique》系列
發售商：光榮
編號：KECH-1158
發售日：3月15日
價格：3000日圓

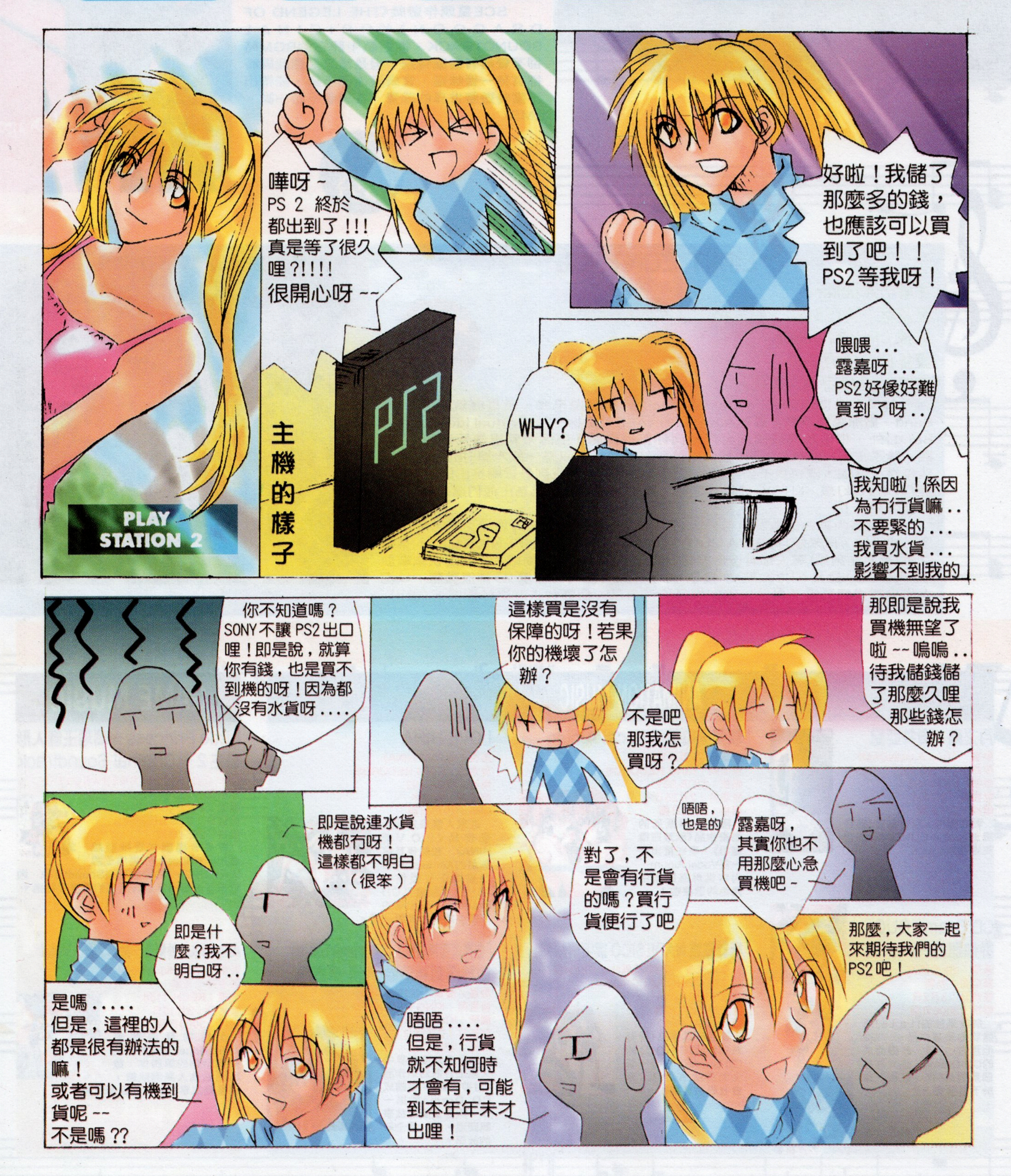


女性向育成遊戲《Angelique》系列的關連外傳話劇的第四作，故事開始進入高潮狀態，而整個故事的謎底亦逐漸解開。



露嘉的日常生活

BY R. RYAN





RUKA留言板

最近一直也對朋友說自己很壞感到莫明奇妙，後來才想起自己的「惡行」原來在這裏登了出來……其實小妹也不是那麼壞的啊！相信當中一定是有什麼誤會，因為以小妹的聰明才智、美麗動人、活潑好動……（以下略），負責畫《露嘉的日常生活》的R.Ryan也只不過是將小妹在生活中的其中一些較為頑皮的事畫出來吧！其實各位也還未將小妹的「真面目」看到！嘿嘿！！

「畫畫問題」

Dear里繪小姐：

你好！在這裡想請教里繪小姐一些問題，希望里繪小姐能幫我解答。Thanks！

請問怎樣用Marker上色才不會出現「痕跡」？我是初用Marker的，根本不懂操控，希望里繪小姐指點指點。和在哪裡可找到教人用Marker的書？里繪小姐能否介紹一本？我看過一本叫「マンガ描き方教室」，但內容教人畫漫畫多，好像沒談及Marker的用法。（或許我日文差，看不明……）

和在Mac機繪畫是否較PC機漂亮？點解？我家有部Mac機，真的用得很辛苦！（電腦白痴）不知有無教人用Mac機的地方或書藉？相信部Mac很快便給我用暴力對待！（對著它簡直比死更難受！！！←無奈）

祝里繪小姐日日有畫收！

Lion上

Dear Lion：

其實Marker是一種乾透速度極快的顏料，差不多一落色到紙上就乾；所以若Lion想不留痕跡，就要「與時間競賽」（←好像說得嚴重了一點……）。要預先決定好上色部份，然後就使用「Brush」筆咀上色，將想上色的部份一口氣塗好，就會不留痕跡了。（但塗得好不好就要看你的技巧了）

小妹曾看過一些「正統」的教人畫畫書籍，可是當中卻與一般動畫插畫師的上色方法不同，所以不是太有用。而小妹暫時也未看到有書教人用Marker，但作為參考使用Marker的書則見過，那就是由角川書店推出的《How to Art》（已推出了Vol.3），和以季刊形式推出的雜誌《Comicker》（←忘了出版社名），雖然這兩本書也說是教人用顏料，可是基本上是不能單以看當中的步驟而學懂，所以只能以它作為參考。

至於Mac機的問題，由於里繪不太熟悉，所以就問了排版的同事（因為他們是用Mac機的）。b（^-^）他說因為現在Mac機和PC機也是用同樣的軟件來繪圖，因此基本上兩部機也沒有分別，若有也只是分別在螢光幕上的差距。而在一些賣電腦書的地方也會有售教用Mac機的書籍，例如深水埗的黃金等；而課程則可到Art Center看看。

最後希望你的Mac機不會被你打死吧……（^-^;;）

里繪上

「我有好多FFVIII問題！」

To：露嘉

你好，多謝你！我係遲來的（FF VIII）超級fans（係120期登出）但係，我上一次寫嘅信（120期）你地有D字冇登……

1.我想問有冇D全部係FF VIII嘅網頁？
2.除咗（FF IX）、（FF X）、（FF XI）等，又係唔係係PS出，如果唔係，又會唔會出PS版？
3.你們的網頁中，FF VIII的首飾（RINOA & SQUALL的鏈）（和海報）在香港那裡可以買到？大約多少元？
4.你說你們的網頁中有FF VIII PC版的攻略，可是我找不到。它是在那裡？
5.120期說可以買回舊的Game players。為什麼攻略沒有得再買？
6.你們的網頁中介紹日本可以在那裡買FF精品，那香港在那裡有得買？
7.你知不知在那裡有得買FF VIII的動畫DVD？約多少元？

還有我很喜歡這「編輯接待處」，特別是你！！！希望以後還會有！！！唔好意思，你介唔介意同我做筆友？？？（你有沒有玩ICQ？可不可給你的ICQ number我？）

Thnaks！！！！！都係嗰句：早日刊登

祝：

青春常註　工作愉快

From

FF VIII超級fans

Dear FF VIII超級Fans：

1.在Square的公式網頁應該會有你想要的東西了。

2.其實FF系列早在上年已推出過PS版，不過只限《FF IV》至《FF IX》，至於《FF IX》之前的作品則只有於FAMICOM推出。

3、6.假如你想在香港購買FF精品的話，可以嘗試到售賣遊戲的店舖看看，那裏應有不少此作精品的（不過找到頸鏈的機會應該很渺茫），至於價錢方面，海報大約在$60以下。

4.《FFVIII》的PC版攻略是在網頁內的「guide」，只要進入那裏就可以找到的了。

5.攻略是可以補購的，但要看看其存量，若你想補購的話不妨打電話或寄信來問問吧！

7.《FFVIII》暫時還未有推出過動畫，所以沒有DVD。

原來你很喜歡《編輯接待處》嗎？你這樣說令我在答信時也特別開心，（^-^）當筆友當然是沒問題啦！希望能繼續與你在此通信吧！不過至於ICQ Number……，因為小妹是打機多過上網的，即使Add了也等於沒有Add，所以就……抱歉！m（＿）m

露嘉上

同人祭

《同人祭》是一個不定期專欄，目的是刊登一些讀者對遊戲創作或GPM的作品。假若你們有意參加這同人祭的話，就寄來本編輯部《編輯接待處》收就可，但題目只限於編輯的畫像及自創遊戲人物。

小通告

大家想與我們的編輯交朋友嗎？想的話就事不延遲，快些寄信來《編輯接待處》啦！他（她）們很樂意成為你們的筆友，這是個機會不是時常有的，只要將信寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，並註明《編輯接待處》就可。記得來信者的字數請不要多於800字，而且更要用原子筆填寫。

館主：里繪

最近小妹看到各位寄來的畫稿，發現各位現在也不斷嘗試用另一種顏料、另一種表達手方等來畫畫，而且更不斷的進步，真的令小妹十分開心。(←因為可以欣賞到各位的心血嘛！)不過小妹認為只要是用心的繪畫和上色，即使畫稿可能不太稱心滿意，但相信各位也能從過程當中學習到更多技巧的，是嗎？

特級佳作

阿翠

這位是《蘇甦》的女主角嗎？咦！？她好像「大細超」哩！(^-^;;)這次阿翠的畫好像進步了不少，特別是在構圖和上色方面也十分出色。小妹最喜歡就是陰影的位置，以紫色來作為陰影使人物變得更像真；不過可能於腳的位置塗得太多紫色了，令小妹覺得這有點像「腳毛」…(>▽<)

Laputa

帶有強烈個人風格的小櫻，整幅畫也以橙色作主調給予一種柔和的感覺。用木顏色表達陰影的技巧造得不錯，而背景用「蛋糕紙」(笑)來襯托出來的效果亦很好；不過還是覺得畫面比較空，若例如加上小KERO，又或是將小櫻畫大一點，相信將會令畫面更豐富。



優秀作品

宮澤雪野

塗上口紅的小璘好像成熟了不少哩！畫面的氣氛不錯，而離珠亦十分可愛。不過運用廣告彩上色的技巧有待改善，特別是當中頭髮光位處理得不太好，小璘的頭髮若能以漸變來表達會比較好一點，另外口紅的上色範圍令她變成「哨牙」(笑)。



Lion

很可愛的Toro啊！另外被牠捉住的館林和詩織也很有趣，不過為何她們被人捉住也會那麼「開心」的？(笑)這幅畫畫得很像小孩的圖畫般，其中簡單的線條、紅色的太陽、用橙色作為肉色的上色方法，和能捕捉到小孩很喜歡用上一切色彩來寫字的心態，令小妹收到這幅畫時，也要看看是由年紀多大的人畫。



優秀作品

Leona

這次的作品比起上幾次好像退步了點哩……除了兩位角色的樣子也好像比較「怪怪的」外，上色方法亦有改進的必要。小妹在畫中看到同一範圍內配合了多種不同種類的顏料來上色，其實這樣的處理方法是不太好的，因為這會令顏色變得污濁，令顏色及顏料也不能發揮得最好，所以用兩種顏料來疊色已經很足夠了。



投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm(A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡每期被選為「特級佳作」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵，而稿費是會於刊登後約在2至3月後寄出；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。

噢！HG·U.C.下一隻出老虎！

HG·U.C.這個系列的模型實在令人又愛又恨，因為這系列推出的機種實在太古怪了，一時出一些非常受歡迎的機體，就如開始時的「鐳射大砲」，不過，有時又會出一些古古怪怪的機種，幸而在質素上是可以説是不俗的，而最新公佈的推出機體便是大家非常熟悉和喜歡的「老虎」！

「老虎」可説是一眾高達迷「望穿秋水」的作品，這次推出的「老虎」除了是比以前的仔細之外，活動性亦大大提高，而隨模型附上的武器(配件)有刀、鞭兩條(一直一曲)、盾一個、機關鎗一支，這已經是「老虎」最基本的裝備了，相大家不會錯過這模型的推出吧！

「老虎」將於4月推出，售價為800日圓(約港幣45元左右)。



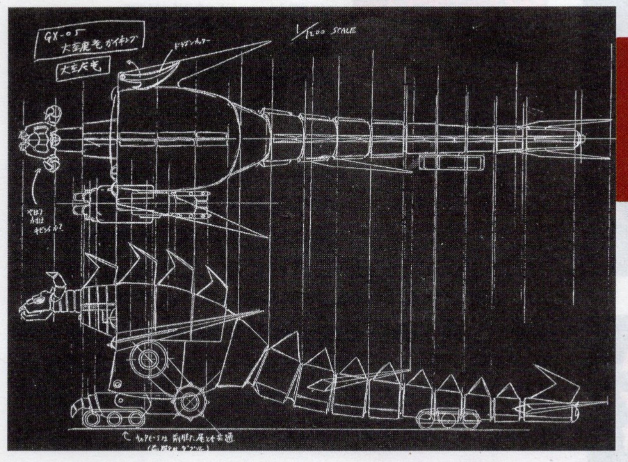


MS-14賈圖專用綠勇士登陸香港

噢！繼上次香港BANDAI代總理「瑞華行」輸入少量的「馬沙專用高達」(紅色高達)之後，這次又輸入了少量的「賈圖專用綠勇士」，和上次的「馬沙專用高達」一樣，全身也是電鍍的部件，而且更會有一個賈圖的FIGURE，而最珍貴的還是隨模型附送的兩張咭，這兩張咭真是有錢都未必買得到，除非大家願意給無良商人520元來買兩張咭。







嘩！超合金魂第5彈

已經決定是《宇宙飛龍》！！

大家玩過了第四作的超合金魂「巨靈神」嗎？精采嗎？黑龍便覺得非常精采了，雖然是貴了一點，不過，以這種的質素，也是值得的，不過，第五作又在策劃了，而日本BANDAI方面選定了以巨大機械人名作之一的《大空魔龍》(港譯宇宙飛龍)作為題材。

不知在這次的超合金魂之中會否加入「金鋼」呢？如果有便非常好了！！

Voice File Vol.18

久川綾（Hisakawa Aya）

出生日期：1968年11月12日
星座：天蠍座
血型：A型
出身地：大阪府
所屬藝能製作公司：青二Production
興趣／特技：駕車／乒乓球／短跑
代表作：《心跳回憶》鞠川奈津江／《True Love Story～真愛物語～》本多智子／《美少女戰士Sailor Moon》（系列）水野亞美／《卒業婚～Graduation～（系列）／結婚～Marriage～》中本靜／《電腦戰隊VOOGIE's ANGEL》Merryvale／《少女革命ウテナ》薫幹／《Battle Athlete大運動會》柳田一乃／《我的女神（系列）》斯露／《魔物獵人妖子》真野妖子／《機動警察PATLABOR》加嶋美由紀／《青空少女隊Japan Air Self Defence Force 801TTS Tactical Training Squadron》羽田みゆき／《女神天國》パステル／《Metal Angel》櫻小路香／《Card Captor Sakura》ケロベロス／《果醬少年》鈴木亞梨實／《萬能文化貓娘》ありさ

簡說：又是一位著名日本女聲優，喜歡看動畫和玩遊戲的讀者，相信沒可能不認識她，或是沒有聽過她的聲線吧！她想成為的聲優的觸發點是從一套動畫開始，而本人也是一樣，她的就是「松本零士」的著名科幻作品《宇宙戰艦大和號》，本人的請查回以往的《遊戲誌》。「久川綾」本身是位活潑的人，無論以往的喜好和在學校所參加的活動也是，亦有很好的運動神經；但鑑於她聲線說話起來是屬於比較柔和的一類，故所配的角色亦大多佔溫柔少女的居多，不過同時配剛強的女性時，亦有她獨特的一面，雖然亦十分之合襯，但聽下去總是剛強得來帶有點柔弱的感覺；而最近她在聲優界亦已有十年的歷史，除了有關的節目和演唱會外，亦推出了大碟，對於她的歌唱技巧，相信沒有聲優迷給予她批評吧！



Voice File Events & Information

超大型音樂劇＋演唱會＋電台節目？

1999年11月23日，為記念Dreamcast和PlayStation版《悠久幻想曲3 Perpetual Blue》即將發售，於是在當日舉行一個特別節目，名為──「悠久音樂祭～從Enfield往Ship Quest～」。當日節目共分為早晚各一場，每場節目內容除了有演唱會外，亦有一些聲優之間的即場Free Talk，至於出場聲優方面，除了有《悠久幻想曲》、《悠久幻想曲2》的角色外，也有《悠久幻想曲3 Perpetual Blue》的聲優們出場，可以在未購得遊戲之前，先品嘗一下他們的演技。



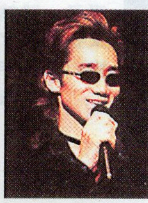




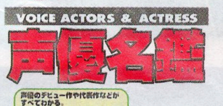








Voice File Book Data Release



聲優名鑑

出版社：成美堂出版
售價：2000日圓
國際書號：ISBN4-415-00878-X

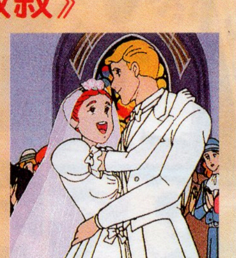
相信不少聲優迷家，也會定期的購入一些聲優專們雜誌或是動畫雜誌，可是這些資料有時有否感覺不足呢？又或者不夠詳細而要到國際互聯網略上找尋呢？如果不想「上網」又能看到詳細資料的話，這本名鑑該適合你／妳。這本聲優名鑑內容共收錄1897位現役日本聲優的資料，除了有詳細的參與作品外（包括：動畫、遊戲、電影、舞台劇、電台節目），連該聲優原本的真實姓名也會刊登出來，資料詳細程度令人驚訝，對於聲優迷來說，這是一本不可不買的資料庫。



推銷員手記

噢！茱迪能夠搵，到
個好歸宿真係好！

令人懷念的名作劇場（四）
從夢想到現實的《長腿叔叔》



相信大家也一定會在電視上看過這套頗為感人的作品，其實在一貫的劇場之中，也會以一個比較悲慘的人物作為開始，而《長腿叔叔》亦是一樣，在故事的當初，女主角「茱迪」只是一個孤兒，在一次偶然的機會之下，也得到了一份獎學金，能夠到中學之中就讀，自此之後，她的人生便起了非常大的改變。

在中學之中，她的同房是兩個不同的人，一個是自幼便嬌生慣養的千金小姐「絲莉亞」，而另一個便是非常膽小怕事的「莎莉」，然而，當中就只有「茱迪」是一個孤兒，而且一直以來，她心同學面前穩藏著自己的身世，而另一方面，她亦一步一步的向自己的理想邁進——成為一個作家。

在這個故事之中，女主角的孤兒身份令她有著一種莫明的自卑感，可是，這種自卑感卻令她在眾學生中顯得更突出。而令「茱迪」成為學生的「恩人」——史密夫先生原來並如她所想像的是一個老人家，反而，他便是「茱迪」的同房「絲莉亞」的叔夫「查比」……

在故事之中，除了一般常有的喜怒喪樂之外，亦加入了不少少女的情事，令故事變得更有趣味，不會像一般的名作劇場一樣的「格式化」，而從另一個角度來看，《長腿叔叔》並非一套只有喜怒喪樂的TV動畫，是一套教導人們真實和虛假之間微妙的處的作品。

而《長腿叔叔》的另一個受注目點便是在故事之中多段不同的戀情，就如充滿了爭拗的「佐治」和「絲莉亞」；雙方也是膽子太小的「莎莉」和「占美」，最後，當然少不了主角「茱迪」和「查比」，他們之間充著縱橫交錯、糾纏不清的關係，令平凡的「灰姑娘」故事變成了一個充滿時代感的愛性故事。

如果大家對本專欄有甚麼意見的話，可以寫信來和黑龍研究研究，亦可以電郵到www.gameplayers.com.hk和黑龍談談。　　TEXT：赤目黑龍

MS戰鬥記

《吸血鬼傳説 五》

「VAMPIRE」在日文來説即是吸血鬼的意思，一説到吸血鬼，大家都會聯想到吸血鬼Dracula，相信有玩《惡魔城》的都很清楚，究竟Dracula是甚麼來歷？其實在1897年，生於愛爾蘭的一名作家在意大利出版了一本名叫《吸血鬼Dracula》的小説，這名作家由於受到RAY • FUNNY所著的《吸血鬼CARMIER》深大影響，從而製作出《吸血鬼Dracula》的小説。

吸血鬼擁有很多特徵，「不死」也是其中之一，其實有兩個説法，一是惡靈進入死靈內，另一是死者的靈在死體中居住，因此吸血鬼介乎於生和死之間。而第二個特徵，就是大家都熟識的「吸血」，吸血鬼由於本身是死者，所以不同與生人一樣吃同樣的食物，所以為了生存的他，就要從生人中取得生命能源，從而成為自己的食糧。第三個特徵，就是變身能力，他們能夠變成狼和蝙蝠，在小説和電影中的Dracula伯爵都擁有這能力，除此之外，吸血鬼更可以變身成霧，穿插一些狹小空間。

曾有一個傳言，Dracula伯爵未成吸血鬼之前是一位天主教徒，亦是城堡的城主，一天他要出外遠征，其妻子在城內等待他回來，可是因有傳言説其丈夫在戰役中死去，傷中不已的她跳海自盡，當Dracula伯爵回到城堡時知道其妻子死訊，使到他痛恨天主這樣的安排，從而作出逆主的行為，如吸取人血等等。

當然在遊戲中的Dracula與原著很不同，遊戲中的Dracula推有一位永遠僕人，那就是死神，這位心服一次又一次協助Dracula復活，而其死敵Belmond家亦一次又一次阻止，但很奇怪直到現時為止在現實中，筆者還未找到有關VAMPIRE HUNTER的資料，因此在此閣筆。

參考資料

全《惡魔城》系列遊戲/ 電擊Nintendo 64 99年2月號/ FAMI通64+/ Turth In Fantasy XXXII VAMPIRE 吸血鬼傳説之系譜……

（註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com）





四格漫話

小璘的快適空間

資料搜集



☆ 這是某位聲優的「似顏（？）繪」，各位估到他是誰嗎？(笑)

之前幾次的四格漫話也是間中客串一下，現在這終於都變成屬於小璘的「快適空間」了。這格漫話的欄名，其實是參照綠川光於《Voice Animage》內的一個專欄題目「光的快適空間」，而小璘以後將會在此寫上各種各樣的事，請各位多多指教！

上次説了同人誌和配音，這次就説自己從小就很喜歡做的事——畫畫。聽説喜歡美術等這類東西的人，在設計方面也不錯，可是小璘就不覺得了(>_<)；不要説畫好一幅畫，小璘就覺得即使要設計好一幅畫的也十分難……(這是小璘的問題嗎？)由於發現自己出現了這個問題，所以就不斷找出方法來補救這「缺憾」(笑)。

首先就是利用最接近自己的東西——漫畫，有時為了畫漫畫、畫插畫，便將平時買來的枕頭書下手！當中把彩頁、漫畫、下期預告和廣告等剪下來，並以人物的動作、環境、用具等分門別類地貼在簿內作為參考。另外有時亦會拿着單行本，作為畫漫畫分鏡時用；這些重要的資料真的幫了小璘不少。

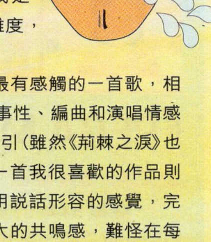
除此之外，小璘試過為了畫某種題材的畫四出找資料，其中就曾為了畫電單車，而到圖書館找上多本過期汽車雜誌；又試過為了畫外國中世紀時代的古代服飾，便借了差不多20本「特大書籍」來看……想起也覺自己有點瘋狂(汗)

至於構圖方面，能夠得到最大靈感的可説是來自各種不同類型的插畫，雖然小璘不是買了很多畫集，但之前所説從枕頭書取得的彩頁都已經很足夠。然而，一個插畫家所畫的題材有限，就算有幾多種設計意念也好，也不難找到當中的共通之處；而若要得到更多的參考，看別人的投稿也是一個不錯的選擇。因此小璘於一本雜誌內看得最多次的專欄，可説是讀者投稿欄，由於畫稿是來自不同的讀者，所以題材真的多不勝數，而這亦是小璘很喜歡看有投稿的雜誌之原因。

若有問題和意見，歡迎來信或E-MAIL至shugogetten@hongkong.com

老福吹水站

L'Arc~en~Ciel好歌逐隻數



自從「老福吹水站」推出至今，筆者已收到不少有關或查詢日本流行音樂事情的電郵，似乎大家對這個話題都很有興趣，遠遠超過我的想像。最近有一名署名阿B的讀者寄信來，問道福田到底最喜歡Laruku的哪幾首歌，眾所周知我是Laruku的半個死忠，不過要説到比較喜愛的歌曲就有點難度，因為他們出色的作品實在為數不少…

Laruku好歌多蘿蘿是不爭的事實，但若然硬要説出最有感觸的一首歌，相信非97年10月推出的《虹》莫屬了，事關不論創作背景、抒事性、編曲和演唱情感等都很出色，尤其是開頭那一段Guitar Intro就令它更加吸引(雖然《荊棘之淚》也有類似的Intro，不過始終是先入為主的《虹》優勝)。而另一首我很喜歡的作品則是《Caress of Venus》，因為當初聽見它時已有一種難以用説話形容的感覺，完全能夠體會到ken的音樂世界，直到現在再聽它也會有很大的共鳴感，難怪在每次演唱會它與《Blurry Eyes》都幾乎會是恒例必唱的舊歌吧。

至於阿B所問到的「90年代十大J-POP/J-ROCK金曲」，恕在下無法幫到你了，因為我也是在90年代中期才開始聽歌，如果在此發表意見總覺得有點不中肯呢。



日本趣聞一則

雖然版位所限，不過總想在這裏講講近來在日本開始出現的一個現象。以往福田買碟大多數都是到秋葉原的LI〇ERTY連鎖店，因為價錢便宜之餘(出碟即日8~9折)還有很多中古正貨，故往往都會花上不少銀兩…可是，近來卻發現這個連鎖集團竟然把來自台灣的「SM台版」CD，當作亞洲特別版來販賣，售價方面大約為5000日圓左右，利潤認真豐厚。

筆者見識甚淺，如果大家對上述資料有所補充，或對本文有任何意見，歡迎電郵至hystericb@hotmail.com交流心得。

TEXT：福田

TEXT：IKI

緊急特集！AOU 2000 EXPO!!
街機千禧大作逐件睇！

在剛過去的2月26日，對街機業界來說可算是意義重大。為甚麼？相信一直有留意街機情報或心水清的朋友也大概知道是怎麼一回事罷！因為那正是一年一度大型業務用遊戲展覽「AOU 2000 AMUSEMENT EXPO」舉行的大日子，想知道在2000年各大遊戲廠商有甚麼業務用大作發表，便不容錯過以下的介紹。各位觀眾，睇片喇！





SEGA™

展出作品

記得上年AOU中，SEGA的NAOMI底板可謂搶盡了風頭，而今年SEGA大部份的作品也同樣是以NAOMI底板開發為主，換言之，大部份街機作品將以「完全移植」的姿態重現在DC上。

《TOUCH THE URO 2》

SEGA／3月推出／NAOMI／ETC



以手指輕按畫面，便可判斷閣下右腦能力的右腦能力CHECK MACHINE，在前作推出後便廣受女孩子歡迎。在這《T.D.U.2》中，最大特色是可作2人同玩，而新追加的「右腦COUPLE度CHECK」更能判斷雙方右腦能力及其相性度，最適合熱戀情侶遊玩。



《SEGA MARINE FISHING》

SEGA／5月推出／NAOMI／SPT

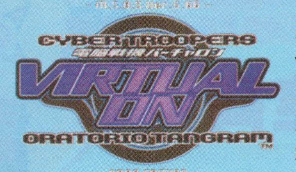
喜歡釣魚的朋友有福了，因為在這隻《SEGA MARINE FISHING》中，大家可享「真正」的釣魚樂趣，蓋因登場的魚類全部也是實名的，當中也不乏罕有品種如GIANT TREVALLY、BLUE MARLIN、SAILFISH、YELLOW TUNNA、GREAT BARRACUDA、NAPOLEON FISH、AMBERJACK、DOGTOOTH TUNNA、TARPON、DOLPHIN FISH及PERMIT。





《電腦戰機 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM Ver.5.66》

SEGA／推出日未定／NAOMI／ACT



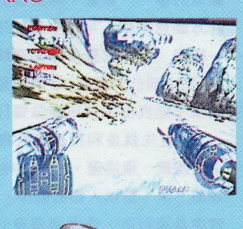
比起DC版的Ver.5.45，這隻《電腦戰機V.O.O.T. Ver.5.66》可說是進一步的強化版，雖然有關戰鬥系統等未有進一步消息，不過則肯定有新機體登場，而且透過VMS更可把DC版的Ver.5.45及這《電腦戰機V.O.O.T. Ver.5.66》兩個版本的DATA相連起來，說起來，這豈不可把自己的愛機帶進機鋪中？

《STAR WARS RACING ARCADE》

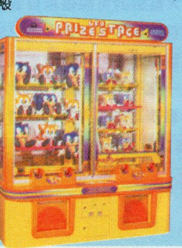
SEGA(SOFT 5研)／3月推出／NAOMI／RAC



挾著《星戰》電影餘威而推出的作品，遊戲中玩者駕駛著一台最高時速高於1000km的浮遊機械作賽，遊戲中共4條賽道，最多可作4人通信對戰。



其他展出作品



◆《HYPER SKATE BOARD》機殼



◆《UFO PRIZE STAGE》有得夾SONIC鼠呀！



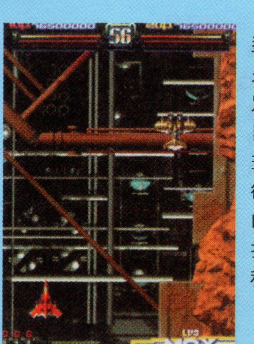
◆《DANCING FEVER》機殼

SAMMY 展出作品

記得在當年PS作品中，SAMMY的《GULITY GEAR》甫推出可謂搶盡了同期作品的風頭，而在今年AOU中，SAMMY的皇牌作品則可算是以NAOMI底板開發的《GULITY GEAR》續篇-《GULITY GEAR X》！既然是以NAOMI底板開發，換言之，此作移植至DC的成數甚高。(又不知會否移植至PS 2上？)

《CHANGE AIR BLADE》

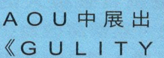
SAMMY／已推出／STG



一隻屬於對戰型STG，值得一提是其玩法(設定)較特別，畫面上半部是「前衛」，即BOSS畫面下半部則是「後衛」，即為自機。目的是把「前衛」擊破，總之有興趣的朋友便找部《悲》(《CHANGE AIR BLADE》的簡稱《BLADE》)試試罷！

《GALETY GEAR X》

SAMMY／5月推出／NAOMI／FIG





當年在PS上推出便搶盡了同期作品的風頭，平地一聲雷的作品-《GULITY GEAR》，SAMMY在今年AOU中展出《GULITY GEAR X》，由於是以NAOMI底板開發，故畫面比上一集更見精細。據知基本系統繼譪自前作，而且場中亦展出了兩名新人物，包括使用我流中國拳法的沙夢，以及使用居合斬的JOHNNY。令人期待的作品。

SETA 展出作品

久違了的SETA，在今年AOU中，展出了兩個不是以NAOMI底板開發的作品，相對於現時以NAOMI底板開發作品的大部份公司來說，SETA此舉無疑是有點反其道而行。而且就SETA所展出的主要兩個作品看來，其開發底板為「Aleck64」，亦即NINTENDO64的業務用SYSTEM，難道這意味NINTENDO開始反擊了？

《五月陣戰3 めいじんせん》

SETA／已推出／Aleck64／將棋



雖然在香港的機鋪甚少見到這類將棋作品(有都唔識玩)，但在日本卻倒有不少。這個遊戲採用了時間制，而且採用Aleck64為開發底板，故電腦A.I.亦十分利害，大家不容忽視。另外，玩者在遊戲中的對手儘是一班美少女，這也算是遊戲的一大特色罷！



《VARIANT SUVENTOUR》

SAMMY／近日推出／Aleck64／STG



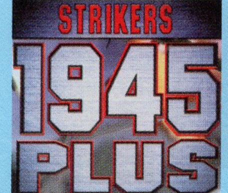
驟看之下，這不過是一隻屬於平平無奇的STG，值得一提是其操制較特別，由於控捍採用了ANALOG移動系統，控捍移動幅度愈深，自機移動速度也會有所變化。這麼特別的一隻STG GAME，總之有興趣的朋友便找部《VARIANT SUVENTOUR》試試罷！

彩京 展出作品

素以「落雨飛彈陣」成名的彩京，在今年AOU中，展出了兩個作品，並分別以MVS底板開發。而且其中《STRIKER 1945 PLUS》更是《STRIKER 1945》系列最新作，既然MVS即NEOGEO的業務用SYSTEM，難道這意味此作會發行NEOGEO CD版嗎？

《STRIKER 1945 PLUS》

彩京/SNK／推出日未定／MVS／STG





彩京成名STG作品《STRIKER 1945》系列最新作，並以NEO GEO的MVS底板開發。此作SYSTEM有了很大變更，敵人的彈速分為低彈速及高彈速兩種，並以不同顏色作區分。另外，本作亦承繼了以往作品的爽快感。

《LODE RUNNER THE DIG FIGHT VERSION B》

彩京／已推出／PUZZLE ACTION



昔日以簡單規條而成為大HIT作品《LODE RUNNER》，終於也在今天復活過來，其名稱之為《LODE RUNNER THE DIG FIGHT VERSION B》！今作比前作更易玩，特別是每CLEAR一個STAGE便可獲得額外2分鐘作BONUS，而CONTINUE時更獲得5分鐘作CLEAR一個STAGE的時間！



CAPCOM® 展出作品

記得上年AOU中，CAPCOM的《STREET FIGHTER III 3RD STRIKER》可謂搶盡了風頭，而今年CAPCOM展出的作品中同樣以格鬥作品最為矚目。其中《MARVEL VS. CAPCOM 2》是以NAOMI底板開發，並與DC版有連動效果，故相信此作勢將成為近期必「煲」的街機作品。

《MARVEL VS. CAPCOM 2～New Age of Heroes》

CAPCOM／3月推出／NAOMI／FIG







本作與從前CAPCOM的格鬥遊戲有著很大的不同。首先，攻擊將改為由四個按掣組成。其中HYPER COMBO還可CANCEL去另一個HYPER COMBO，只要連接得當，要造出999 HIT並不是不可能的事。由於本遊戲使用SEGA的NAOMI基板開發，故與DC版有連動效果。

《MARS MATRIX》

CAPCOM／推出日未定／CP-SYSTEM II／STG



上年AOU中，CAPCOM的《GIGA WING》可謂搶盡了同期作品的風頭，而在今年AOU中，CAPCOM的《MARS MATRIX》可算上《GIGA WING》的續篇。其中充滿了爽快感，而且避彈場面亦非常壯絕！另外，其操控十分簡單，採用了控捍移及一個按鈕，相信各位新手也很容易便上手。

其他展出作品



◆《MILKY SWING》又有得夾公仔呀！

◆有大量FAN BOOK！



◆《MACHICHARAC》可為攜帶電話輸入CHARACTER IMAGE。

JALEO 展出作品

在今年AOU中，雖然JALECO只展出了不多的作品，相對於其他大部份公司來說，JALECO此舉無疑是有點反其道而行。但就其所展出的作品看來，其開發人員的確極具創意，難道這就是JALECO的反擊？

《DREAM MAUDITION》

JALECO／推出日未定／音樂

近年來，在機舖內玩結他、捽碟、打鼓、甚至跳舞也試過了，那大家又有否想過在機舖內唱歌？今次便真是夢想成真了，遊戲中玩者須根據歌曲的音程、小節拍子、及音符把原由唱出來，當然遇上「走音」、錯拍子時便會作「MISS」了。令人期待的作品。



◆《DREAM MAUDITION》機殼。

TAITO® 展出作品

繼在機舖內駕駛電車，一過電車車長癮後，那大家又有否想過在機舖內繼續駕駛甚麼？在今年AOU中，TAITO展出了不少的作品，但就其所展出的作品看來，其大部份作品也是《乜乜／物物GO》系列，似乎有點新意欠奉，難道TAITO的開發人員都江郎才盡了嗎？

《電車GO！3～通勤編》

TAITO／3月推出／模擬駕駛

導入了現實時間概念，《電車GO！》系列最新作-《電車GO！3～通勤編》。除了導入了「REAL TIME MODE」外，更追加了「總武線」、「中央線」、「山陽本線」等新路線，《電車GO！》系列FANS不容錯過的作品。



其他展出作品

◆小朋友都識玩的《電車GO！～子供編》！



◆《LANDING HIGH JAPAN》我要做飛機師呀！



◆好多MINI GAMES的《迴轉吧》！

◆令人期待的STG《SYVARIAR-MEDIUM UNIT-》。

namco® 展出作品

記得上年AOU中，一向貴為風頭躉之一的NAMCO，在今年也不例外，同樣展出了多個作品，其中亦有不少作品為今次AOU矚目之作。其中《WORLD KICKS》是以NAOMI底板開發之作，加上這是少數的體感足球遊戲，故相信此作將成為球迷必「煲」的街機作品。

《WORLD KICKS》

NAMCO／3月推出／NAOMI／SOC

少數的體感足球遊戲，此作早於去年的JAMMA SHOW已亮過相，此機最大的特色是機身下半部是一個足球型腳踢輸入器，而所有PASS及射球等動作也是以這個足球型腳踢輸入器控制，若把此機兩台連接，最多可作八人作賽。

《TRUCK 狂走曲》

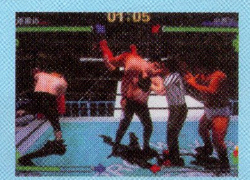
NAMCO／推出日未定／駕駛

鍊賽車、以電單車鬥「片彎」大家可能玩得多，請大家有否想過以大貨車在公路上鍊車？這個《TRUCK狂走曲》就是如此瘋狂的遊戲。當中玩者扮演一名大貨車的司機，須在限時內走完5個STAGE，途中會有SHORTCUT捷徑，當然亦有對手出現向玩者挑戰！

其他展出作品



◆《CRISIS ZONE》！

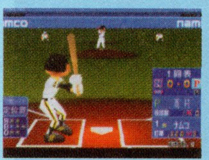


◆DC逆移植作《鬥魂烈傳4－ARCADE EDITION》！





◆新派PUZZLE《AQUA RUSH》。



◆NAMCO人氣角色盡出，棒球GAME新作《SUPER WORLD STADIUM 2000》。

TECMO 展出作品

上年AOU中，TECMO僅以一隻《DEAD OR ALIVE 2》便搶了不少同場作品的風頭。至於在今年，TECMO展出了不少作品，其中有不少作品亦頗為有趣，但今次AOU最矚目之作則可說是《DEAD OR ALIVE 2 MILLENIUM》。特別是當中的《DEAD OR ALIVE 2》全國大賽。當然，《TECMO WORLD CUP MILLENIUM》(暫稱)也是令人期待的作品。！

《TECMO WORLD CUP MILLENIUM》

TECMO／推出日未定／SOC





◆瞧！畫面多美～

《DEAD OR ALIVE 2 MILLENIUM》

TECMO／已推出／NAOMI／3D FIG



◆‧‧‧‧(唔識再講！)

◆高手雲集的《D.O.A.2》全國大賽！



展出作品

締造「音樂GAME」熱潮的KONAMI，今年繼續發揮其「音樂GAME之父」的魅力，推出多個與音樂有關的遊戲作品，務求繼續在音樂GAME壇上坐其一哥之位！

《BEAT MANIA III》

KONAMI／3月推出／音樂

捽碟系列最新作，追加20首以上新曲。

《BEAT MANIA II DX3rd STYLE》

KONAMI／2月推出／音樂

《BEAT MANIA II DX》系列第3作，追加20首以上新曲。

《POP'N MUSIC 4》

KONAMI／3月推出／音樂

《POP'N MUSIC》系列第4作，追加了通信對戰功能。

其他展出作品



◆繼續ROCK AND ROLL！《GUITAR FREAKS 3rd MIX》。



◆終於有得玩！《DRUM MANIA 2nd MIX》。

◆肯定玩死人的《KEYBOARD MANIA》。



◆獨照跳的《DANCE DANCE REVOLUTION SOLO 2000》。



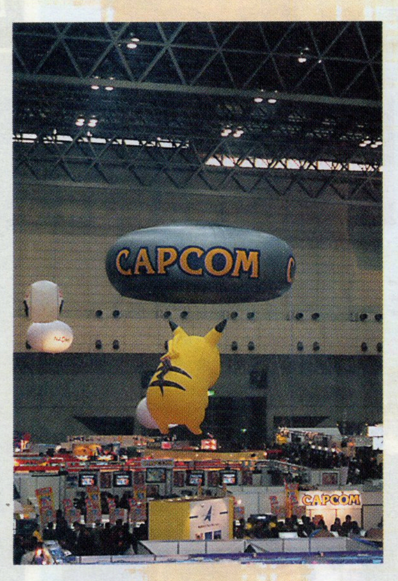


◆可盡情破壞景物的《GTI-CLUB CORSO ITALIANO》。

Text：綠毛小春

街頭GAME霸王 ZERO

今期好簡單 趣聞有三單遊戲展 新睇法！



今次AOU SHOW場地細過上年(由三個會場變為兩個會場)，而且亦都唔可以話有乜大作係可以吸引到業外人仕，之但係數數手指計一計，其實今次AOU展出新作係多過上一年，大家唔好理係唔係好GAME正GAME，總之就係多過上年。點解無端端要講呢個話題呢？查實係人都知道街機市道直線滑落，而且大部份一線街機遊戲開發商都「全心全意」咁開發家用遊戲，實行搵快錢咁話；道理就係咁講，但係點解仲會有咁多新GAME開發、推出呢今年？

最佳例子可以話係KONAMI，今次一共有十三隻街機遊戲展出(未計景品機同賭博機)，絕對係歷屆以來最多，何解？咪就係KOANMI舊年街機賺大錢囉！好多人都覺得街機收入下降最大原因係入錢打機人數減少，亦都有人話家用機畫面水準同遊戲性都同街機相近(甚至超越)，好多開發商同開發人員都用以上呢兩個借口而放軟手腳。就呢個問題，小弟就訪問過本地機迷、機舖老闆、開發商高層等等，結果得到一個結論就係遊戲質素下降其實先至係致命傷，如果有好GAME正GAME的話，一樣都係有大把機迷爭住入錢爭住玩；總之一句講晒，街機一樣咁多人打，機舖一樣咁多人去，只不過係入到機舖都無機好打、無機值得入錢，所以咪無利可掏囉。講返正題，今年見到咁多新作都可以話係俾機迷一個新氣象，因為好明顯有部份開發商已經「有心」開發返街機遊戲，希望今年會係街機市度開始復甦的一年啦，阿門！



好多人問點解！



最近同某大基板批發閒談吹水，講到本地街機市場難以復甦，最大成因都係香港政府對持牌遊戲機中心之「天條」。首先就係老闆同機迷都覺得無厘頭兼爆粗之「零時十分」制，無人知點解機舖會成為香港首個時間限制之娛樂場所！而理由仲係話機舖品流複雜，深夜營業會引來「不良人仕」聚集。唔通機舖十二點收舖「不良人仕」就會即刻返屋企？另一條例就更加無厘頭不過機迷就未必諗過，就係成人遊戲機中心要十六歲以上方可進入，點解唔係十八歲？如果係十八歲的話，機舖就可以入一D成人向之遊戲機，令到機種更多以及令部份遊戲更原汁原味，舉個例子就係玩槍GAME會有血出而唔係綠色液體。至於點解立條例會係十六歲而唔係十八歲呢，暫時都好似話未有人答得出……



日本機舖點樣玩？

遠赴日本採訪AOU SHOW之餘當然唔少得到去機舖巡一巡，而日本機舖最近都可以話用盡所有方法拉攏客人，例如夠鐘收舖就會出張禮券俾過你，免費請你第日玩過舖；另一種招徠手法就係半價玩舊GAME，由於貨幣問題，多數都係一個100Yen(原價)有兩舖玩，雖然係咁，同朋友仔雙打都幾正嫁！而部份大型機舖好似SEGA、TAITO等等就會推出一D打機套票，1,000Yen一張就有1,300 Yen價值，雖然唔可以換返錢，不過咁抵玩當然用得過啦！仲有就係九成機舖以上都會設有任人吹水留言板，俾D機友可以留返D口訊俾其他人，而口訊通常都係講秘技問秘技、約對戰等等，不過呢種留言板都要幾自律，本港可能就唔係太行得通喇。

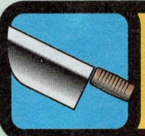


TEXT BY隨風 Presented By：Yamadera Ryouga & JOAN

秘密技攻

歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——



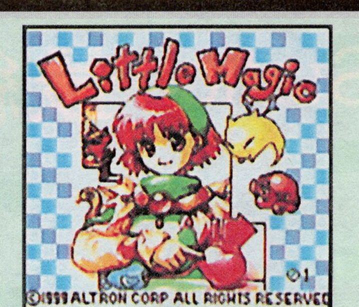


彈艙1：想聽咩歌呢？

遊戲：LITTLE MAGIC 機種：GAME BOY

提供者：《遊戲誌》情報組

這個遊戲中有不少的歌曲，不過總不能為了聽璞而玩回某一些劇情吧？可是又不想買CD，怎辦呢？如果各位有以上想法，這個秘技一定很適合你，皆因它可以幫各位聽回遊戲中所有歌曲嘛！在開始畫面中先按「A」掣十回，再按「B」掣十回，在畫面的右下方就會出現一個數字。各位選擇好想聽的歌曲後再按多一次「A」掣就可以囉。



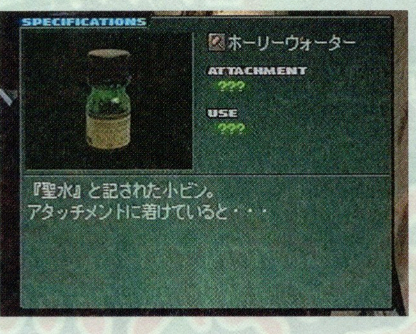
彈艙2：多左好多道具呀！

遊戲：PARASITE EVE II 機種：PLAYSTATION

提供者：鄭沼鑾

各位玩PE2時知道道具是有限制的吧？而且不是樣樣道具都有，現在就教大家得到更多道具的方法吧！拾起在直昇機降落處的洋娃娃，之後把它交在帳幕前的狗，在爆機後的REPLAL MODE可以攜帶式軌道電池炮。而如果想在自動販賣機買到道具「N249」呢？只需在把直昇機降落處拾到的洋娃娃文給帳幕前的狗後再到消毒室救士兵就可以了。





彈艙3：好多隱藏野呀！

遊戲：惡魔城默示錄外傳~LEGEND OF CORNARU 機種：NINTENDO 64

提供者：《遊戲誌》情報組

惡魔城默示錄已經出了一段時間，不過喜歡它的人依然很多，如果各位也是其中一份子的話，想必這個秘技大家會很有興趣。首先提一提，就是不同時間去別邸，它會變成另一個場所。午前1時~午前9時是地下坑道，而午前9時~午後5時是地下水脈，最後午後5時~午前1時是外壁。各位要記住這些轉變才能把所有人救出。而另外亦有一些隱藏物品，想知就睇表啦！

把アンリニー救出	ハードモード會出現
把ベス救出	可以使用るようたなる
把クラーク救出	可以使用るようたなる
把ダイアナ救出	ネル的隱藏招式會出現
把エドワード救出	ライソハルト的隱藏招式會出現
把フローレソス救出	キヤリー的隱藏招式會出現



彈艙4：多錢多到「痺」

遊戲：麻雀鳥頭紀行 機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組




麻雀遊戲當然就要用錢啦，不過如果用了以下的秘技就會得到很多錢，差不多好像得到無限金錢呢！這個秘技的使用方法是以前作的SAVE來開始，就會有很大機會得到108萬的金錢。另外，假如各位使用某些人的話，會出現特別事件（或牌局）喲！不知道各位有沒有興趣使用這個秘技呢？



彈艙5：最弱機體登場！

遊戲：VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM 機種：Dreamcast

提供者：《遊戲誌》情報組

相信喜歡機械人或格鬥遊戲的朋友，一定玩這隻《V.O.O.T》玩得不亦樂乎吧？這隻多的機械人大家又玩爆沒有呢？如果各位已經把它們「完全制霸」，那麼對這個秘技應該會很有興趣，皆因可以得到一隻新的機體嘛！首先在FOG MODE的5.45版中用TEMJIN而且沒有CONTINUE的情況下完成，之後再選人畫面中跟著以下次序來按就可以得到「MBV-707-A」。



在TEMJIN按左TURBO一次
▼
在RANDOM按左TURBO一次
▼
RAIDEN按左TURBO二次
▼
BAL-BADOS按左TURBO二次
▼
ANGELAN按左TURBO二次
▼
GRYS-VOK按左TURBO三次
▼
這秘技成功後會有「鏗」一聲

彈艙6：超勁爆無限金錢！

遊戲：AZITO 3 機種：PLAYSTATION

提供者：《遊戲誌》情報組



相信玩過《AZITO3》的人，都知道這遊戲的最大困難是什麼吧？不過只要有了這個秘技，就什麼都不算難事了，嘿嘿！因為這個秘技可以給你無限金錢，大家要不要很開心呢？要得到無限金錢其實很容易，只需在建設畫面順序按「△」、「△」、「□」、「□」、「○」、「×」。不過雖然這個秘技很好用，可是只建議初學者用，因在這遊戲，金錢的運用亦是一門學問呢！



彈艙7：又係講隱藏野呀！

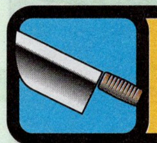
遊戲：FISH EYES II 機種：PLAYSTATION

提供者：《遊戲誌》情報組





不知道大家有沒有玩過「魚眼」第二集呢？現在有這隻遊戲的秘技呢！用了秘技之後可以發覺隱藏的釣魚地方，不錯吧？不過要用這個秘技也需要一點努力，皆因各位要先把「釣魚手札」中的魚餌中那60種魚餌全部儲滿才可以得到！另外在一年中得到三只「ルアー」的話，把它SAVE了，之後再玩的時候可以在魚餌選擇欄中把魚煮來吃。



彈艙8：原來有得儲圖

遊戲：華蘭虎龍學園 機種：PLAYSTATION

提供者：《遊戲誌》情報組

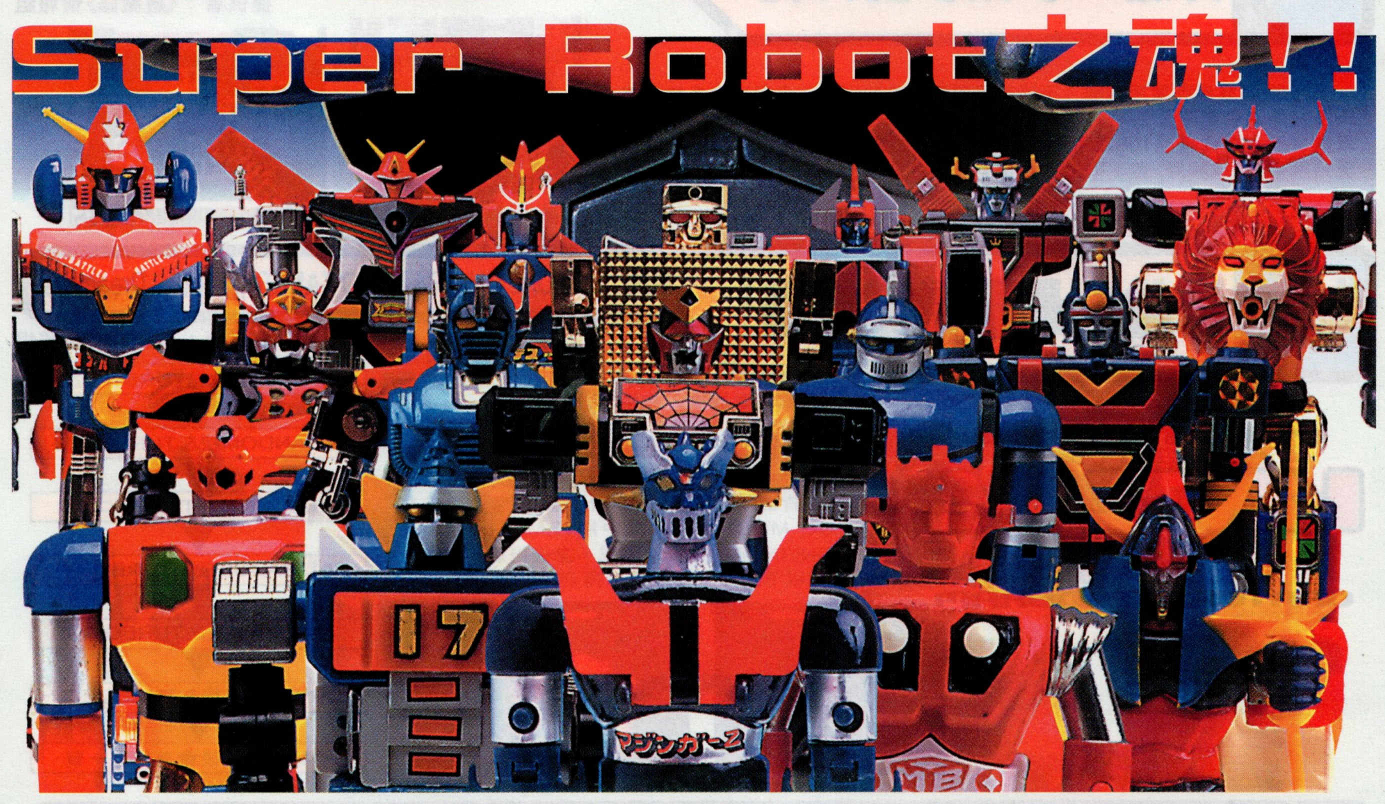




這個遊戲玩過的人都知道主要圍繞幾個女主角，而在故事模式中幾會出現很多美麗的圖片。如果不能把那些圖片留下來是多麼可惜的事？不過原來是可以儲存的。只要各位用其中一個女主角完成故事模式，再用她玩一次對戰模式，就會多出一個儲存圖片的模式了。各位可以常常拿出到回味一番。

TEXT: IKI

熱血覺醒！Super Robot之魂！！



機械人動畫網頁介紹篇Vol.2

上一期的「網上起步點」講及有關《北斗》及《星矢》的網頁介紹，大家鍾唔鍾意先？其實早於120期，本欄早已刊登多個與各機械人作品相關的網站。而正所謂「寫開有條癮」，筆者簡直欲罷不能，再加上最新一輯《超級機械人大戰α》行將推出，坊間勢必立即掀起一股《機戰》熱潮，而此集《機戰》更必將熱潮推至新頂點，故筆者打算再撰寫一次與機械人作品相關的網站介紹。就如今期特別介紹的動畫，而且在動畫史上更有著特殊的地位！而今次，筆者將會刊登多個與各機械人作品相關的網站，希望各位Super Robot迷喜歡。（由於今期的題目較廣泛，為免混亂，故今次只以作品名分類而不刊登網名）

三一萬能俠 新三一萬能俠

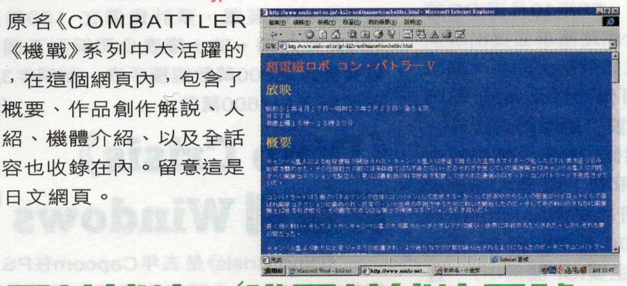
http://www.asahi-net.or.jp/~ki2s-ucd/anime/getter.html

原名《GETTER ROBO》，動畫史上首台合體機械人。在這個網頁內，包含了內容概要、作品創作解說、人物介紹、機體介紹、以及全話數內容也收錄在內。留意這是一個日文網頁。

超力電磁俠

http://www.asahi-net.or.jp/~ki2s-ucd/anime/combattler.html

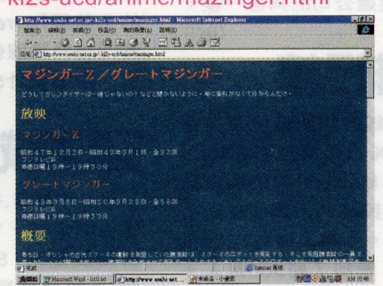
原名《COMBATTLER V》，《機戰》系列中大活躍的角色，在這個網頁內，包含了內容概要、作品創作解說、人物介紹、機體介紹、以及全話數內容也收錄在內。留意這是一個日文網頁。



鐵甲萬能俠／鐵甲萬能俠二號

http://www.asahi-net.or.jp/~ki2s-ucd/anime/mazinger.html

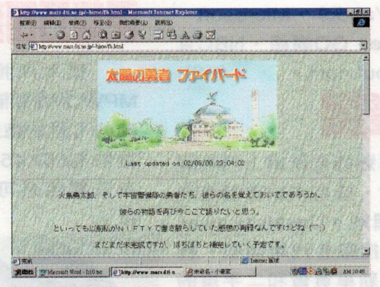
原名《MAZINGER》及《GREAT MAZINGER》，在這個網頁內，包含了內容概要、作品創作解說、人物介紹、機體介紹、以及全話數內容也收錄在內。留意這是一個日文網頁。



太陽之勇者

http://www.mars.dti.ne.jp/~hiroe/fb.html

《勇者》系列中認識《太陽之勇者》的人也許不多，在這個網頁內，包含了內容概要、人物介紹、機體介紹、以及全話數內容也收錄在內。留意這是一個日文網頁。



勇者王 GAOGAIGAR

http://www.netlaputa.ne.jp/~dra87/ggg/PAGE1.HTM

近期大HIT之作，試問身邊有那個小朋友不懂得《GAOGAIGAR》？在這個網頁內，包含了人物介紹、機體介紹、同時亦包括了聲優的DATA BASE。留意這是一個日文網頁。



新機動戰記 GUNDAM W

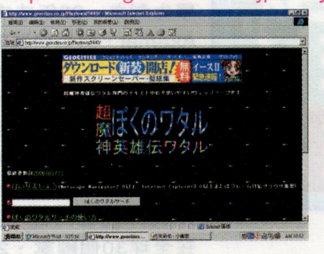
http://www2s.biglobe.ne.jp/~ac195/wing/wing.html

《新機動戰記GUNDAM W》曾在港播放，直到現在仍廣受本港動畫迷愛戴。在這個網頁內，包含了人物介紹、機體介紹等的DATA BASE。留意這是一個日文網頁。



超魔神英雄傳

http://www.geocities.co.jp/Playtown/5440/



《超魔神英雄傳》為《魔神英雄傳》的後繼作品，在這個網頁內，包含了人物介紹、機體介紹、同時亦包括了全話數內容等的DATA BASE。留意這是一個日文網頁。

勇者特急

http://ha1.seikyou.ne.jp/home/Yukinori.Miyakita/mg.htm

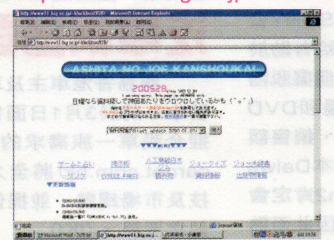


《勇者》系列中《勇者特急》也許算是多人認識的一個，在這個網頁內，包含了內容概要、作品創作解說、人物介紹、機體介紹、以及全話數內容也收錄在內。留意這是一個日文網頁。

番外篇-令人難以忘懷的人物

明日之丈

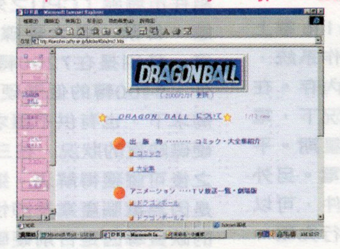
http://www11.big.or.jp/~blackbox/JOE/



《明日之丈》在港被譯作《鐵拳浪子》，在這個網頁內，包含了內容概要、作品創作解說、人物介紹、以及全話數內容也收錄在內。留意這是一個日文網頁。

DRAGON BALL

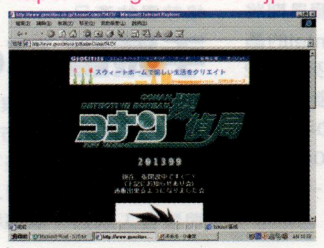
http://member.nifty.ne.jp/hitoko/dbindex1.htm



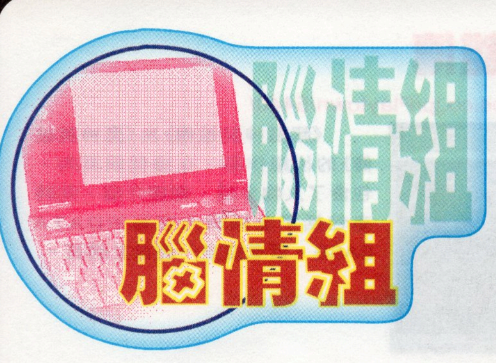
提到《龍珠》大家可會想起誰？孫悟空？比達？抑或是杜拉格斯？在這個網頁內，包含了內容概要、作品創作解說、人物介紹、以及全話數內容也收錄在內。留意這是一個日文網頁。

名偵探柯南

http://www.geocities.co.jp/AnimeComic/5425/



《柯南》曾在港播放，直到現在仍廣受本港動畫迷愛戴。在這個網頁內，包含了內容概要、作品創作解說、人物介紹、以及專用名詞辭典也收錄在內。留意這是一個日文網頁。



Intel與SONY營造電子家居

有人預測互聯網的興起將使個人電腦失去用武之地。但是近日電腦產業兩巨頭卻選擇了反其道而行之。Intel與SONY日前宣布將共同合作，為個人電腦與互聯網連網設備(如數碼相機、音樂播放設備和視頻攝像機)之間能夠更方便地連接和進行互操作做更深入的研究。

Intel和SONY表示它們研制的電子家居(eHome)產品今年下半年就能上市與廣大用戶見面。開發項目的內容包括推廣使用由SONY生產的Memory Stick存儲設備和支持通用即插即用、HAVi(家用視像互動操作標準)等工業標准的新產品等。(IKI)

PlayStation2竟可令日本DVD市場起死回生？

據一些市場分析人士認為，由SONY公司推出全球第一款DVD游戲機，會給有助於處於疲軟中的日本DVD市場帶來一個擺脫困境的機會。日本的DVD播放器市場和DVD碟片市場長時間處於不景氣狀況中，銷售額小得可憐，市場陷入惡性循環。日本Daiwa研究院的分析師認為，PlayStation2肯定會給DVD市場打開一扇大門，人們會因此而熟悉DVD產品，更重要得是，PlayStation2會將大量的DVD光碟軟件帶到市場中去。(IKI)

Palm 彩色掌上電腦登場！

Palm 公司推出了最新的Palm IIIc 掌上電腦。該產品使用Palm OS 3.5操作系統，帶有256色彩色顯示以及8M RAM內存。在美國的售價為449美元。在正常情況下，電池每次充電後平均也可以使用2個星期。平時將電腦插到底座上就可以進行充電。另外還有一種價格為39.95的充電器選件，可以使用汽車充電器或飛機電源插座進行充電。(IKI)

AMD大幅降低Athlon售價迎戰英特爾

據國外媒體報道，AMD將在下個星期將Athlon 700的售價降低60%，以向Intel的晶片霸主地位發出新的挑戰。以下所列為從2月28日起生效的AMD晶片OEM 批發價。晶片型號最新售價(美元)：Athlon 550-停產、600MHz -190、650MHz- 226、700MHz-270、750MHz-350、800MHz-530及850MHz-750。(IKI)

網路塞車大救星

來自電子時報的報導指出，由MIT教授學生創立，98年才成立，99年10月甫IPO的Akamai，就是研發現今網路塞車並提出解決方案的公司。Akamai又如何解決的呢？簡單地說，Akamai是幫ICP「代管」(hosting)熱門網站的內容，讓使用者要下載熱門內容時，其下載途徑不必每次都從ICP的主伺服器中擷取內容、再傳給使用者，經過Akamai「hosting」的內容，就可以經過Akamai建制在全球30個國家、2,000 個伺服器(大部份co-location在各國家的主要ISP機房中)，直接將內容傳給使用者，免除熱門網頁內容的「長途飛行」，因此Akamai 被稱為「Internet內容的快遞業」，如同速遞公司的角色一樣。(IKI)

美國網站排行榜

今年1月，美國在線的訪問量佔美國全體網民上網時間的38%，仍高据各網站之首。據調查公司Media Metrix公佈的調查結果顯示，上個月美國網民總共上網9.58億小時，平均每人13.2小時。上網人數為7270萬人，與去年12月相比，增加了約300萬人。訪問美國在線的網民有5600萬人。進入1月訪問量前10 名的網站還有AltaVista。這家網站以1340萬訪問人數居第9位。其餘上榜網站依順序分別是雅虎(Yahoo)、Microsoft、Lycos、Excite@Home、GO網絡、NBC互聯網站、亞馬遜和 About.com。(IKI)

汽車網站登場

服務香港車主及車迷的全新網上汽車服務中心將於3月1日面世，成為本地首個專為迎合愛車一族需求的網站。CarNet(www.carnet.com.hk)將全力搜羅各汽車型號、科技及市場趨勢，並提供新車買賣和二手車的銷售服務。(IKI)

Hard Disk大缺貨？

在全球電腦需求大增的影響下，台灣零組件市場除了CPU之外，硬碟也面臨缺貨狀態。目前，各大硬碟廠牌都面臨缺貨的困境，特別是在7200轉的高階硬碟部份。另外，5400轉的低階硬碟在OEM廠商的大量需求下，也有供不應求的情況發生。不過，硬碟缺貨的狀況，在三月份OEM的需求降低之後可望獲得解決。這一次的缺貨狀況主要是因為電腦產業季節性的需求，不過，是次的缺貨理因是目前硬碟廠商正準備將產品的等級再向上推。因此，將目前市場上需求量較大的低階產品產能降低，轉而生產較高階的產品，迫使消費者接受效能較好，但是價格較貴的產品。(IKI)

手錶當 Modem？

日本世嘉公司與瑞士手表制造商瑞士鐘表公司(Swatch)宣布達成一項新款手表聯合開發協議。這種手表可存儲世嘉公司遊戲機Dreamcast從互聯網上下載的數據。世嘉公司發言人說過，以這種方式用家可以將互聯網與手表連接起來，把手表也變成一個數據載體。他指出，使用者在手表上不能觀看數據，但是可以上傳到Dreamcast或其他特殊的遠程適配裝置，預計售價在 150美元到180美元之間。瑞士鐘表公司稱到下個月底可發售大約600萬款這種手表，到明年3月底可銷售大約1600萬款。(IKI)

《Dino Crisis》移植到 Windows

《Dino Crisis》是去年Capcom在PS上發售的《Biohazard》類型的遊戲，現在將要移植到Windows上了，這對沒玩過PS版的玩家來說是個好消息。遊戲中收錄了難度較高的北美版「ArrangeGame」，而PS版中隱藏的四種特殊服裝，也可以於開始時便選擇使用。遊戲預計5月1日發售，5800日圓。(IKI)

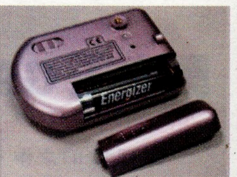
三星開發成功高速圖形 SDRAM

2月28日,存儲芯片的業界領跑者三星電子公司宣布，它已成功開發出266MHz頻率的高速圖形 SRDAM(同步動態隨機存儲器)。該產品具有 64Mb(×32)的容量，除能夠處理圖形圖像外，還可以處理三維動畫圖像，其速度超出同類產品30%。(IKI)

更輕巧可愛的 MP3 Player

捷太所推出的這款MP3 Player-MPWOW(暫稱)，相信許多人看到她，便被她的可愛的造型與嬌小的身軀所吸引。其體積約為65X45X15mm，目前MPWOW共擁有三種色系可以供選擇：銀色、粉紫與粉紅。(IKI)









入門網站 Lycos 於香港登場

有消息指出，入門網站Lycos將於今年第二季前在港推出。該站現時亞洲已與本地多間內容網站進行磋商，為網站提供資訊頻道。Lycos亞洲是Lycos美國與新加坡電訊的合營公司，兩者共投資達五千萬美元。香港版的Lycos網站將於今年 3 月底至 4 月初進行「測試推出」(soft launch)，屆時網站會先提供本地化的搜尋器及個人掛網服務Tripod。Lycos現時亦與超過十間的內容網站進行磋商，為香港版的Lycos提供資訊頻道。(IKI)

新天使帝國

天使之戰再起風雲

TEXT BY隨風

發售商：大宇資訊
發售日：預定3月29日
遊戲類型：RSLG
系統需求：WIN95/98

相信電腦遊戲的老玩家，不多不少也曾聽過或玩過《天使帝國》這隻遊戲，但自從它出了第二集之後就沒了影縱，直至數年後的今天，終於有新消息，《天使帝國》出新一集了！而且這隻《新天使帝國》還會帶給各位新的感覺。

3D製作新嘗試－

一直以來都是製作2D的大宇，怎麼突然做起3D呢？沒錯，為了今次的製作，大宇出動全公司上下的3D製作人員，讓大家玩的時候更勁爆，例如戰鬥畫面、地圖等。另外，全新製作的人設，令耳熟能詳的人物換然一新地出現在大家眼前。像希密、瑪姬等，變得更為討好卻不失從前的風格。



除了蠻力還要用腦力－

今次這隻《新天使帝國》重用第一集的系列，每一場戰役都會直接影響劇情的發展。這系統令遊戲性更大，耐玩性亦提高。各位戰鬥時不妨偶然失敗，也許會出現意想不到的分歧呢！當然如果各位只是玩完就算，就一直勝利下去，看結局吧！



美麗角色先睹為快－

希密

瑪姬

提爾莉

蒙欣曼

發行商：協和國際
發售日：預定３月
遊戲類型：育成
系列需求：WIN95

人偶情緣



TEXT BY隨風

與人偶共譜浪漫戀曲

育成遊戲一直也不少，不過可以名留千古的卻沒太多。而其中最受歡迎的遊戲就莫過於《美少女夢工廠》系列。而今次介紹的遊戲則是育成人偶，給人偶一顆「心」。

想要心的機械娃娃－

假如你有一天在回家的途中，發現一個滿身破爛的機械人，你會怎樣呢？丟下「她」？帶「她」回家？還是．．．。而故事中的主角選擇了帶她回家，他們回遇到什麼事情呢？而當他知道機械人偶想要一顆「心」的時候，又會怎樣做呢？這一切這由玩者自己去探索囉。



送「心」大行動－

當然玩者沒可能找到一顆心給人偶啦！不過卻可以教導她什麼是「人類的心」，最到後人偶能不能得到「心」，而你們又可不可以得到好的結局就看玩者的努力了。可是別忘了現在的她滿身傷痕而且衣不蔽體，先把她修理好，再幫她裝扮裝扮，這是成為人類的第一步！



什麼也要練一餐－

一開始人偶真的是不什麼都不懂，玩者要教她說話，教她笑，教她哭。讓她領略到成為一個人類是怎麼的一回事。不過要注意很多時候也會用到金錢，如果玩者沒有足夠的金錢就很糟糕。另外亦要小心留意人偶的成長狀態，不然最後得到了「BAD ENGING」就幫你不到囉！





不同的人，不同的結局－

遊戲中最好的結局當然就是跟人偶小姐白頭偕老了，不過如果只得她一位就比較少，而且也很快玩完。因此遊戲中還有幾位不同的小姐，可是玩者能不能跟她們擦出愛火花就不得而知了！



TEXT BY隨風





發行商	奧汀科技
發售日	預定4月
遊戲類型	RPG
系統需求	WIN95/98

天使，是純真的、潔白的，但當天使被血沾污後，就只能成為一墮落天使；他，每天生活在刀光劍影中，殺人無數。無他的，只因這是他的生存之道。在這個世界中，你不殺人，別人就會殺你。感情，是負累，會令人沈淪，一起墮入地獄的深淵．．．

折斷羽翼的天使

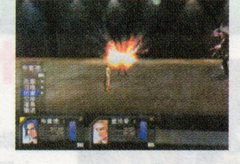
一切由交易開始－

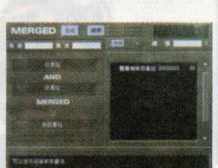
男主角布雷德所身處的世界中樹立著三大勢力。某天，其中一大勢力的傑克遜委託布雷德把竊取軍火的男子及另一勢力的泰拉所派來的間諜殺死。主角答應後展開了追殺之旅，可是後來他不但沒有把間諜殺死而且更變成幫泰拉，原因是他得知傑克遜正在進行人體DNA研究，並想藉由它來控制人類。可是，當主角決定把傑克遜的DNA偷出並交給泰拉，就代表傑克遜的一連串追殺事件會接踵而來．．



戰鬥方式任你選－

戰鬥時以2D及3D表現，而且更隨機選擇不同的戰鬥角度。而方法則簡單而實在，當角色的時間柱集滿後就能發出指令。除了跟怪物戰鬥外，亦可以跟對方對話，如果成功說服對方的話就能不戰而勝，反之則會被對方痛打一頓。





要DNA還是小精靈？－

而之前提過傑克遜正在做DNA的研究，玩者只要得到一個外掛DNA就可得到它的能力，當然玩者在戰鬥中得到敵人的DNA亦可拿到醫院進行融合並修練該技能。可惜之前提過的小精靈是不會跟隨做過NDA手術的角色，換言之DNA跟魔法是不能並存的，至於如何取捨就靠玩者自己決定。



四個有趣介面－

除了一般的行動介面及戰鬥時的戰鬥介面外，還有兩個比較特別的介面。第一個是手機電話的介面，玩者可以用它聯絡其他角色、記事或接工作。而另一樣就是提款機介面，各位可以在那兒提取金錢，而工作後的工資亦會直接匯入銀行。這兩個既實用又有趣的介面，各位可要好好運用。





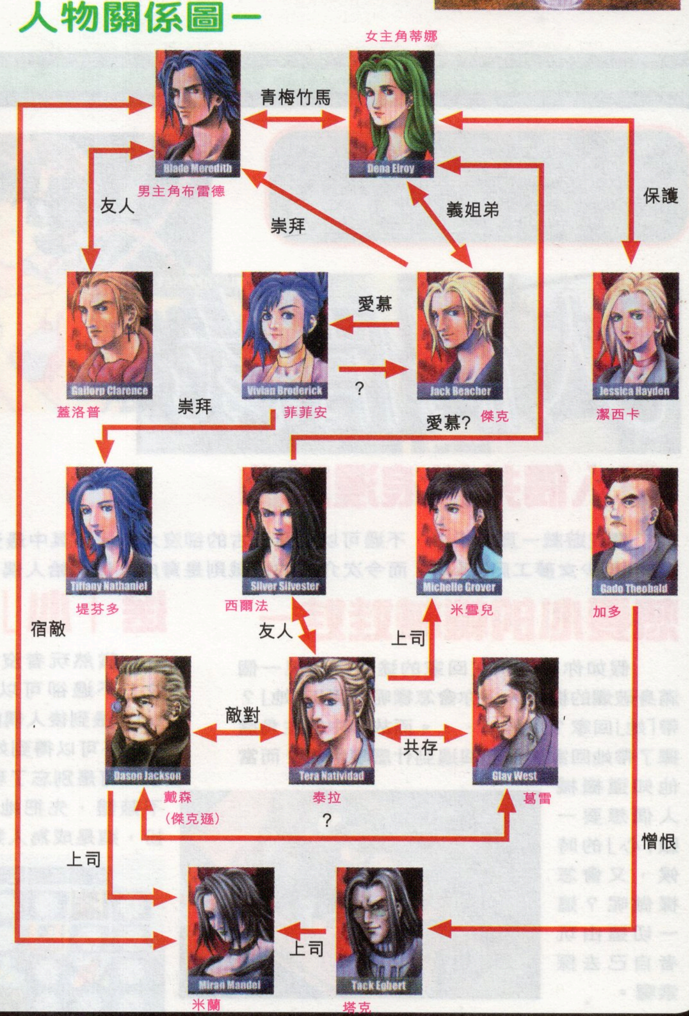
如何得到召喚獸－

當遊戲進行到一定的階段，主角就會到世界各地打敗守候魔獸以解放精靈王的封印。當守護魔獸被打敗後就會成為角色的召喚獸。而解放了精靈至後它會送玩者一只小精靈，小精靈可以跟隨在任何一個角色的身邊，而該角色就能得到魔法能力。玩者亦可在野外捕捉其他小精靈。





人物關係圖－



Heartful Memories ~Little Which PARUFE 2~

撰文者：山寺良牙



由工畫堂Studio所開發的育成遊戲《Little Which PARUFE》，繼外傳「Frore」之後，決定推出新的一集，並定名為《Heartful Memories》。





今作不同之處就在主角本身由PARUFE改成玩者自身，而且再不是育成遊戲，反而變成冒險遊戲；此外人物設計方面亦有所變化，原因當然是設計者是另有其人；另外今作更會有新的人物出場。今作亦是首次增加了「戀愛」這項元素，不過怎樣才能令與人物間的好感度提升，則有待廠方的進一步的公佈了。

故事說主角是一位喪失記憶的少年，在負重傷之際，偶然被PARUFE在森林處發現，只此之後主角便住進了PARUFE所經營的「黑貓魔法店」，並且在店中幫忙，期間在店內遇上不少的人，而且從中得知一情事，令他的記憶開始逐漸回復，那主角實際上是有甚麼秘密呢？





製造商：工畫堂Studio
發售日：予定春天發售
價格：9800日圓
類別：AVG
系統需求：Windows 95/98

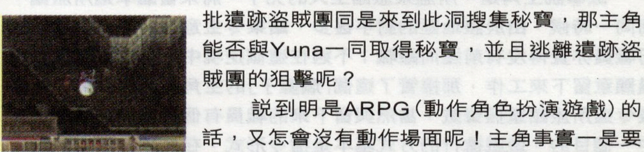
D+VINE[LUV]

撰文者：山寺良牙





曾經推出過《Es之方程式》、《黑之斷章》、《終末之過渡》等高質素AVG的ABOGADO POWERS，首次挑戰ARPG作品，就是今次的《D+VINE[LUV]》。



故事是說一個名為「Aferu」的邊境村落，主角「Hido」到該處且並探求傳說中舊世界的遺產，而進入一個洞穴，其後在該處遇上一位謎之少女「Yuna」，於是他們命運相逢便從此而起；另一方，一批遺跡盜賊團同是來到此洞搜集秘寶，那主角能否與Yuna一同取得秘寶，並且逃離遺跡盜賊團的狙擊呢？



說到明是ARPG（動作角色扮演遊戲）的話，又怎會沒有動作場面呢！主角事實一是要進入像迷宮般的洞穴內，將出現的敵人或怪物，用自己的劍或是魔法將其擊倒，從而增加經驗值，除了升Level之餘，亦得增加能力值，否則就算很有錢購入一些很有威力的武器也不能裝備上去；此外既然是18禁的話，在故事途中或是後段，一些「嘻！嘻！嘻！」的場面也會出現，不過論遊戲性來說，還是主要以ARPG為主。

製造商：ABOGADO POWERS
發售日：2月25日
價格：8800日圓
類別：ARPG（18禁）
系統需求：Windows 95/98

BRAVE BLADE

撰文者：山寺良牙



以現代戰爭或二次大戰為題材的戰略（戰術）遊戲，相信各位玩者已玩過了不少，但以美少女為題材的戰略遊戲各位又有否玩過呢？（注意：美少女戰略遊戲≠戀愛育成遊戲）今次便繼《ママトト》後，再介紹另一隻以美少女為題材的戰略遊戲，她的名字叫《BRAVE BLADE》。



故事說主角是名叫「Kai Ashbard」，是某個王家的第二子，興趣是烹飪，而最好笑的就是他於某天從寶物推中找到一把傳說之劍，竟拿來當作菜刀般使用；其後一天，有一位少女來到主角的家後，得知在各地的怪物再次復活以後，主角便跟隨各少女們與怪物們戰鬥。

遊戲進行模式與一般戰略遊戲相同，首先配置好各人的位置後，再利用地形及其他特別效果，邁向勝利之門；不過配置方面並不是這般簡單，因為每個角色之間也有其相性，這個會影響到戰鬥時的攻擊效果，或者是支援攻擊之類。





製造商：TOBE
發售日：2月25日
價格：8800日圓
類別：SLG（18禁）
系統需求：Windows 95/98

PALAPARA

撰文者：山寺良牙





最近以電子小說方式來進行的遊戲，有開始流行的趨勢，而一所遊戲開發廠商「STUDIO B-ROOM」亦順應這個潮流，推出一隻電子小說式遊戲，名為《PALAPARA》。

遊戲中出場的人物，除了主角以外，還有他的女朋友、女朋友的妹妹、以及其母親，而遊戲進行期間會出現選擇項，這個選擇關鍵十分重要，因為除了影響到原本主角的女朋友的好感度外，連其妹妹和母親也會有所影響，即是說也可以讓其妹妹和母親對主角的好感度上升；在遊戲初段，玩者的選擇項不多，不過一路進行期間，需要選擇的場面便會有所增加，從而令遊戲有更加多的故事發展，最後的結局，包括Good至Bad End也有十個以上，究竟到最後主角會取得哪一位女孩的心呢？

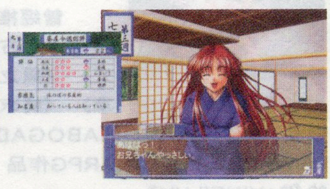
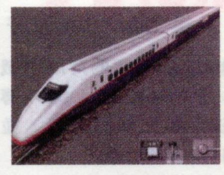




製造商：STUDIO B-ROOM
發售日：3月10日
價格：6800日圓
類別：AVG「電子小說」（18禁）
系統需求：Windows 95/98

衝往葵屋吧！

撰文者：山寺良牙

溫泉——相信個個人都想去浸，如果加上一批女孩的話又是否覺得更幸福呢？今次介紹的遊戲——《衝往葵屋吧！》，就有類似的情況，是否想看呢？現在去吧！

故事説主角是一所溫泉旅館主人的兒子，將來會繼承這所旅館，而同一時候，由於該地區的對手甚多，結果令生意額下降，同時大部份職員亦覺得沒有前途而離職；不過在這個逆境中，仍有五個美女職員願意留下來工作，那接管了這個「爛攤子」的主角的最終目的，就是要令這所旅館重振聲威，當然與留下來的職員有個美好的結局亦是其中一個目的。遊戲進行的方式基本是指令形式，在一週的最初決定程序表便可，除了要好好的經營外，亦得與職員們有進一步的溝通，例如在工作之餘也找女孩們談談；此外經營時，有時為了令多點客人入住，增加生意額，是可以將旅館改建，到最後能否成為該地區最好的旅館以及與心儀的女孩有個完美的結局，就得看玩者的技巧了！



製造商：Soft House Chara
發售日：2月25日
價格：8800日圓
類別：AVG(18禁)
系統需求：Windows 95/98

電車GO！Digital Collection

撰文者：山寺良牙



TAITO的著名「職業遊戲（模擬遊戲）」——《電車GO！》系列，相信不少玩家已玩到「滾瓜爛熟」吧！玩過這個系列的遊戲後，有否對日本鐵路的車輛存有一點興趣呢？有否想對遊戲中看到或駕駛到的車輛有進一步的認識呢？若果是有的話，今次所介紹的《電車GO！Digital Collection》該會適合你。

這個《電車GO！Digital Collection》主要收錄系列中出曾經出場的車輛，當然一些未曾出場但又著名的車輛也會收錄在內，內容方面亦會有各車輛的詳細資料，除了文字外亦會加上真實的相片，極為詳盡；此外就是本作品的最大特色，就是收錄了各車輛的立體模型，這些立體模型大多是用來開發《電車GO！》時所參考的資料，於PlayStation時，那些立體模型是不會動的，不過來到這個「Digital Collection」後，這些立體模型除了可以逐個車箱觀賞及作XYZ視點（三軸視點）移動外，還可以在一條示範軌道上行走，假若用家的電腦性能「有番咁上下」的話，可是極之流暢美麗的，無論是《電車GO！》迷，或是鐵道迷，這是一個不可錯過的作品。



製造商：TAITO
發售日：發售中
價格：4980日圓
類別：ETC「資料集」

Mint～微微的感受風之香氣～

撰文者：山寺良牙



繼《再見之微笑》後，k'Night!再度推出其新作名為《Mint～微微的感受風之香氣～》，故事説到主角是一位悲觀且耐弱的學生；在一個夏天的晚上，他的房間突然出現了3位全裸的妖精，有活潑的、有文靜的、有男孩子氣的，而自此之後，三位妖精便與主角同往一起，而這三位妖精在最初時，基本上是甚麼人情世故也不知，無論是常識、羞恥心、戀愛……等，是一位純真無瑕的妖精，只會憑她自己的意思去做，那之後便有怎樣的發展呢？而主角方面又該怎樣去培育她們呢？




遊戲基本是一種育成冒險遊戲，採用簡單的指令育成系統，除了要令主角的能力上升外，亦得注意與妖精們的溝通，以取得更好的關係，當中亦是有選擇項來影響故事的發展。此外遊戲系統上使用一個名為「Ending Navigation System」的新系統，這系統基本上初次遊戲時是不能使用的，但完成了一次後，再開始第二循環時，便可以跳過一大推的對白，直接到下一選擇項，這可是會慳回了不少時間。



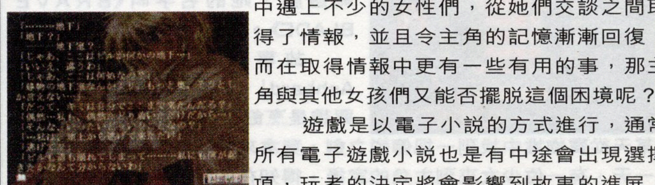
製造商：k'Night!
發售日：發售中
價格：8800日圓
類別：AVG(18禁)

ECHO

撰文者：山寺良牙



今作《ECHO》，就是曾經推出過《BLUE ICE》的廠商「Fairy Tale」復活後的首個作品，故事説到主角只某個自然災害而墮入一個下迷宮，並喪失了記憶，這個迷宮內有很多鐘乳石，驟眼看上去好像洞穴似的，不過地面上亦遺留了文明時代的痕跡，其後在迷宮中遇上不少的女性們，從她們交談之間取得了情報，並且令主角的記憶漸漸回復，而在取得情報中更有一些有用的事，那主角與其他女孩們又能否擺脱這個困境呢？



遊戲是以電子小説的方式進行，通常所有電子遊戲小説也是有中途會出現選擇項，玩者的決定將會影響到故事的進展，而這個亦不例外；不過不同之處就是遊戲的整個故事會分成三章，在每一位章節內的故事也再細分不同的發展，讓玩者有不同的故事配搭。此外，鑑於故事所發生的地於屬於幽暗的地下，所以音樂方面所做出來的臨場感亦會十分震撼。



製造商：Fairy Tale
發售日：2月25日
價格：7800日圓
類別：AVG「電子小説」(18禁)

TEXT：IKI

笑傲江湖

SWORDMAN

發行商：昱泉國際
發售日：予定2000年
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95/98

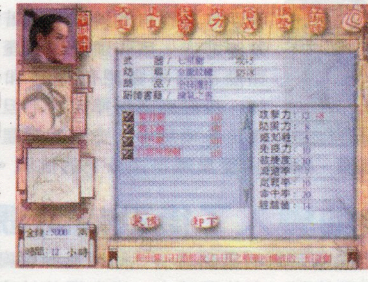
早於幾期以前，本刊已提及過有關昱泉國際將發行新一輯《笑傲江湖》的事宜，直至現在，有關遊戲中各種系統亦已明朗化，以下筆者將集中介紹其中的「書冊系統」。





辟邪劍譜再現江湖！

「書冊系統」的創造



在《笑傲江湖》中不落俗套的也加入了所謂的「道具合成」，但是所謂的道具合成也只是整個「書冊」系統下的一個子系統罷！且當初在構想這個系統時真的原原本本也只是想做一個道地的「道具合成」系統而已，於是在一陣胡思亂想後，想到既然遊戲中一再提到了「辟邪劍譜」這本書，那就用「書」這個觀念來延伸一些想法吧！於是又「再」經過了一次胡思亂想後，漸漸地將這個系統明朗化，而明朗化的後果就是越趨複雜，因為所影響的層面真的變大了，舉凡升級後的Bonus變化到「招式」的晉級都需要使用到這個系統，於是設計人員的惡夢就馬上應驗到身上，因為影響是如此的大所以在設計這些所謂的「書」時都必須非常的謹慎小心，每一項影響和「書籍」所放置的位置都與遊戲有著密不可分的關係，一個不小心就會造成功能太強大，「書籍」放在遊戲的太前面的話反而會在初期可以將主人公的能力上升至一個「境界」，使得遊戲的平衡性完全破壞。



「書冊」與「戰鬥」

且這些書籍的影響不僅在遊戲的平時中會產生變化，在戰鬥中也會造成許多明顯性的效果，為此理由又必須和負責「戰鬥」的人員進行溝通，在他設定戰鬥數值時也要將這邊所有的影響加入，成為戰鬥系統的一部份，真可謂是盤根錯結，分都分不清了。再者就是所包含到的「合成」，合成這個東西字面上看起來簡單，其實不然，首先要做的是合成種類的分析，在笑傲江湖中可以用來做合成的材料非常的多，大致上有藥材、人參、何首烏等等，及雞肉、魚肉、麥芽等等，這些煮菜用的東西也可以當成合成材料？沒錯！在本遊戲中玩家還可以享受煮菜的樂趣喔！所以在這之前必須先做一次篩選的工作，總不能讓玩家用百種以上的合成道具來做這一項工作，那豈不是太累，且容易混亂，所以必須將這些數量降到一個合理的數字底下，然後再開始決定可以合成的道具及其功用。



初期必殺技－破氣式





合成道具的功用

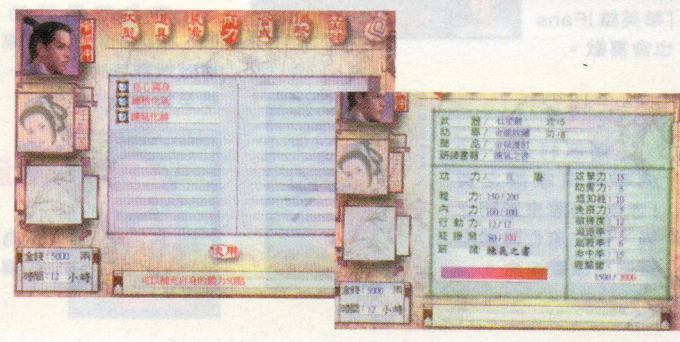
每項可合成道具的功用，這邊才是最需要注意的，因為是用合成出來的道具必須與一般在遊戲中商店中可以買到的東西有所區別才能突顯合成的功用，但是又不能讓道具的效果太強這樣又會破會整體的感覺，所以在這一方面的設定上也真是讓我白了上百根頭髮，接下來的是材料的珍貴度，因為材料的珍貴與否可以影響所合成出來的道具功效設定，舉個例子來說：某項道具所需要的合成材料之一是「靈芝」，而如果將「靈芝」設定成難以得到(稀有)的話，此項可合成的道具就可以設定成功效極強，因為好東西總是得之不易吧！







福州城街景



殖民計劃2

宇宙移民計劃始動！

TEXT：IKI

「殖民計劃２」延續了一代中豐富的內涵，玩家在遊戲中所扮演的正是一間「無限制企業」的總裁，如何運用有限資源開創無限商機，並且在外星球上建立一個美麗的殖民都市，將考驗玩家的智慧。

發行商：光譜資訊
發售日：予定2000年3月
遊戲類型：ACT
系統需求：WIN95/98

建造美麗的外星城市

在『殖民計劃２』中，玩家扮演外星殖民公司的總裁，為了開採各星球的珍貴礦產，必須建造美麗的城市，吸引移民投入。要達成這個目的，玩家要提供住宅區，還要規劃各種工業區提供工作機會，興建商業區滿足居民的購物需求，再加上公園、學校、醫院、遊樂場等等公共設施。最後，別忘了國防建設及各種武器，以應付野心家的挑戰。

國防是經濟的保障，經濟是國防的基礎



『殖民計劃2』有五大主要建設系統，如民生、公共、政治．．等共有四十餘種的建設。除了研發新產品，也要花時間改良現有的科技。隨著研發的進步，這些建設的生產力和產品種類會跟著提升和增加。身為最高指揮官，不但要滿足各項需求，還要兼顧星際貿易、教育及居住環境等，平時更要安排好戰備，隨時 接受星際不法分子的挑戰。

人是一切的根本

遊戲中的每一種設施，都必須有人來操作才能發揮效能。好的生活及工作條件，不僅能吸引外星移民流入，說不定還能吸引在同一戰場上對手的居民遷入，憑著優良經營方式吸光對手的人，不用動武便能致勝，所謂『不戰而屈人之兵』是本遊戲最引人的特色之一。

傳電塔成功地導入了後勤補給觀念



無電寸步難行也是本遊戲的重點之一，除了蓋發電廠，還要透過傳電塔才能讓電傳到一定的區域去，沒有電的地方，是連車輛都無法到達的．玩家若不注意城市的供電狀況而發生大停電的現象，非但所有的單位都動不了，人口還會快速流失！

連線功能

『殖民計劃２』提供了８人連線對戰的功能，玩家可以邀集朋友對戰一番！若是經營不善，就會看見自己國家的人口流竄到別人家去，沒有錢還得靠隊友援助，那就大件事了！





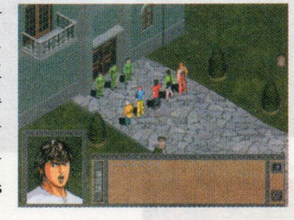
中華英雄

天煞孤星再臨！

發行商：亞博克
發售日：予定2000年
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

若說去年暑假最具話題性的電影，相信絕對少不了《中華英雄》的份兒。挾著漫畫版的餘威，電影版還未上映便已引起一陣哄動，情況就如年前的《風雲》一樣。而自從製造商宣佈會推出同名電腦遊戲後，立時成了一眾玩家的話題。然而，一直以來，有關遊戲的開發資料也是少之又少，幸而今次我們有幸取得遊戲的進一步資料，希望各「華英雄」Fans也會喜歡。



故事內容

遊戲內容將集中描述華英雄的前半生，由清溪村一直到在自由神像前決戰無敵一役止。其中原著各個名場面如「龜島戰四害」、「大破兄弟幫」、「中華樓對黑龍會」、「亡魂船」、「浴血鋼牛谷」、「決戰自由神像」等，也會一一重現各位眼前。

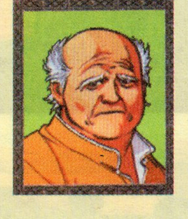
另外，據知總登場人物達200名以上，包括華英雄、鬼僕、羅漢、生奴、力千鈞、十兄弟、金太保及無敵等，而且各人也有自己的武功流派。如「四季劍法」、「無量神掌」、「鬼辮鐵髮功」、「無影神腿」，當然亦少不了華英雄的絕技「中華傲訣」！

登場人物

鬼僕

本為龜島武功教頭，後因挑戰大害不果而導致毀容及失去雙臂，與華英雄亦僕亦友。

生奴



原為金傲的僕人，為人生性善良，後一手撫養英雄之子華劍雄長大成人。

華英雄



清溪村人，18歲時為保家傳之寶「赤劍」而惹來滅門之禍，後在流亡時遇上金傲而改變一生。

羅漢



腿法高手，真正身份為「無影門」二弟子，後在鋼牛谷中壯烈犧牲。

力千鈞

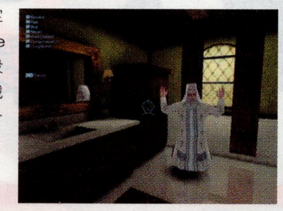


天生力大無窮，母親為黑龍會老大之女，後死在十大殺手之手心魔手上。

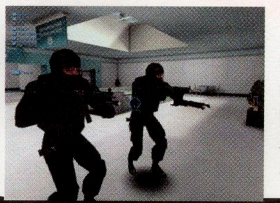
SWAT 3: Special Edition

繼續殺戮！

相信各位喜歡ACT遊戲的朋友，也必定喜歡在上年12月推出的《SWAT 3: Close Quarters Battle》。當中那份緊張感凌駕了一般的ACT遊戲作品，不過也許有人會認為，遊戲中有不少缺點，如欠缺連線功能等，但以下介紹的遊戲便滿足了閣下要求。



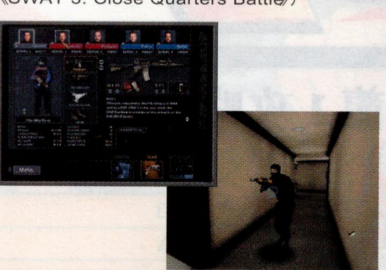
完全是完美版

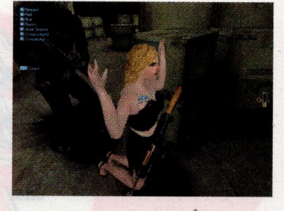


Sierra Studios宣佈目前正在製作《SWAT 3: Close Quarters Battle》(台譯：《迅雷先鋒3》)的新版本：《SWAT 3: Special Edition》。這套新版本除了具有原來版本的16道關卡外，此外還會追加了資料片中具有的連線功能，改善了欠缺連線功能的缺點，除此之外，它還包括六個全新的任務。

比原本更刺激

據Sierra Studios的產品經理Adam Fossa透露，《SWAT 3: Special Edition》將讓玩家體驗最真實的戰術模擬，這是以往的遊戲做不到的。新的任務將提供比原本的任務更多的刺激。《SWAT 3: Special Edition》預計在今年八月上市(北美)，售價尚未決定。(圖片為《SWAT 3: Close Quarters Battle》)





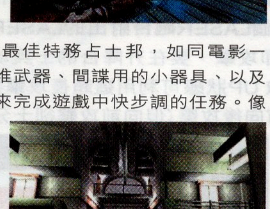


發行商：Sierra Studios
發售日：予定2000年8月
遊戲類型：ACT
系統需求：WIN95/98

The World is not Enough

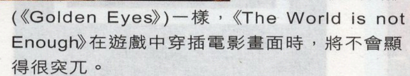
007系列最新作！

《The World is not Enough》這套以最新的電影為基礎的遊戲，使用了《Quake III》(《雷神之鎚3》)的遊戲基礎。根據最近EA和MGM簽訂的協議中表示，《The World is not Enough》將是第一套由EA發行的007系列遊戲。



遊戲特色



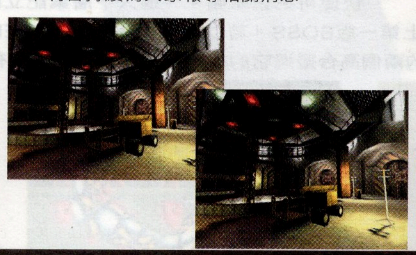


在這套遊戲中玩家當然是扮演最佳特務占士邦，如同電影一般，龐德將使用一堆武器、間諜用的小器具、以及靠眾多美女的幫助來完成遊戲中快步調的任務。像PS版的《明日帝國》(《Tomorrow Never Dies》)以及N64版的《金眼睛》(《Golden Eyes》)一樣，《The World is not Enough》在遊戲中穿插電影畫面時，將不會顯得很突兀。

三P霸制

據EA透露，這套遊戲目前正在開發PC、PS2、以及PS三種版本。而根據EA表示，這三個版本將會在今年年底同時發售，在這期間本刊會持續為大家報導相關消息。





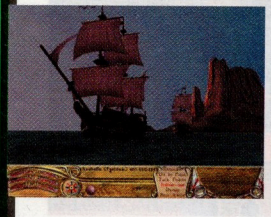
發行商：E.A.
發售日：予定2000年年底
遊戲類型：ACT
系統需求：WIN95/98

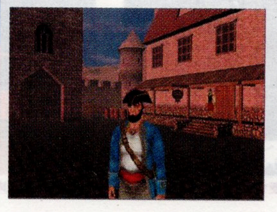
SEA DOG

刺激的海盜遊戲！

遊戲特色

《Sea Dog》是一套海盜遊戲，而要把這套遊戲從其他同類型的遊戲，如Sid Meier的《大海盜》(《Pirates!》)、《割喉島》(《Cutthroats》)中區隔出來，並靠它的3D圖形引擎表現出來。在遊戲中，玩家可見到3D處理的大帆船、戰艦等航行在加勒比海上，而且船上的每一個部分都是一個單獨的物體，在戰鬥中是可以個別破壞的。此外如火藥、船員、風向、天氣等，都是玩家在遊戲中要注意的，而高品質的3D圖形使《Sea Dog》的戰鬥更有真實感。另外，大家可先從遊戲畫面來了解這套新遊戲。



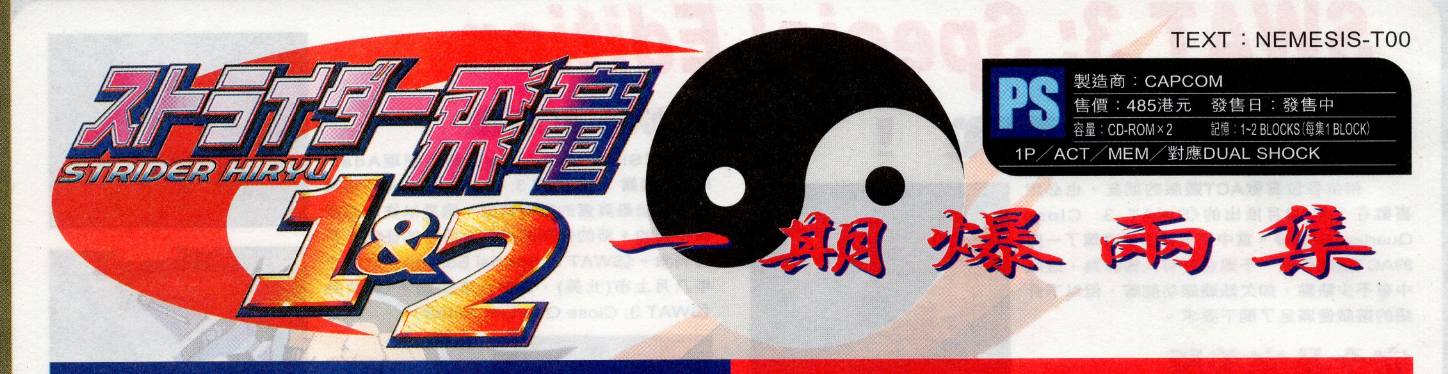


最近Bethesda公司展示了一些即將上市的遊戲畫面：《Sea Dog》，一套扮演17世紀船長的3D戰略角色扮演遊戲，這套遊戲是由俄國的開發小組製作。



發行商：Bethesda
發售日：予定2000年第1季
遊戲類型：ACT
系統需求：WIN95/98

TEXT：NEMESIS-T00



PS
製造商：CAPCOM
售價：485港元　發售日：發售中
容量：CD-ROM×2　記憶：1-2 BLOCKS(每集1 BLOCK)
1P／ACT／MEM／對應DUAL SHOCK

STRIDER 飛龍 1 攻略



操作方法

□	攻擊
△	攻擊（連射）
×	跳
○／↓＋×	SLIDING

STAGE 1


■ 這樣的地型便可較易擊敗它

由於是第一關的關係，難度並不算十分高，初段並沒有甚麼要注意，不過切記要取「OPTION A」，因當時的CIPHER是不夠長斬建築物內的砲台及士兵的。之後三個電鑽只要看準時間用SLIDING便可避開，避開它們便會遇上這版中BOSS，基本上只要站在當時他站立的位置下方再在他跳下來時不停斬他便可把他擊倒，但他死時天花板的炸彈會掉下所以千萬不要離開這位置。之後便可繼續前進，跳到最頂時不妨先到左方斬道具箱取「OPTION C」(機械鷹)，路上最麻煩的嘍囉相信是機械蜘蛛，若它不是處於較高的位置最好一面後退一面攻擊，否則若連射速度不足有機會受傷。到達建築物頂部時會有不少嘍囉飛過來，其中有兩隻帶道具箱，盡可能擊敗它們取這兩件ITEM(其中之一是CIPHER)。

到地後便可進入建築物的範圍，這個LASER砲台射出的LASER會反彈的，不過只要走近它不斷攻擊很快便可把它擊倒。一進入下層緊記立即攻擊，要在升降台的士兵以機槍掃射前把他擊殺，之後便要跳到另一條斜路，繼續前進便會遇上第一版BOSS。若CIPHER仍處於POWER UP狀態可利用這超長攻擊判定在它移近前不斷攻擊，CIPHER縮短時若它仍未死便要利用上方的兩個高台避過它的攻擊，由於它可說是沒有向後攻擊(但向前攻擊卻十分麻煩)，所以盡可能跳到它後方斬後腦。


■ 企定唔好亂郁


■ 斬後腦是最安全的打法



■ 俄文？

「ストライダーか。
生きて、ユーラシア大陸から出してはならん。」
■ 講英文的冥王GRAND MASTER

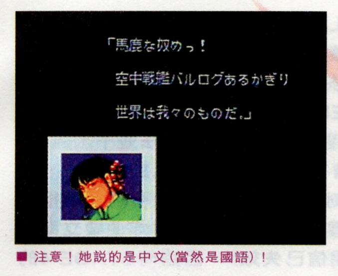
STAGE 2


■ 小心被刺中

第二版的戰場是西伯利亞，一開始遇上的敵人多是狼，斬狼之餘不要忘了取道具(CIPHER)。接近閘門時只要用SLIDING便可在它降下前進入打中BOSS，不幸趕不及便要走近閘門不斷攻擊，一爆炸便要立刻使用SLIDING。這中BOSS是一隻非常巨型的機械猩猩，但以POWER UP後的CIPHER應該不難應付，它死時地面會起火，所以爆炸後便要立刻跳到上方爬天花板或它後方爬牆。牆上有四個鋸般東西，跳到它另一邊牆便可把它斬下(要小心跳躍時可能會被擊中)，但有時它的移動速度會變得十分快，總之要隨機應變。之後雖然會找到數個回復道具(飛、龍、飛龍各一)，但要小心其中數個升降台有尖刺。離開這洞穴時會遇上之前第一版完結時曾出場的冥王手下，他的攻擊方法以3 WAY彈為主，回避絕不困難，但緊記一定要在現在把他幹掉，否則在後段他會和這版BOSS一同夾攻閣下。山路會不斷有地雷爆炸，其實只要一直按著→向前衝便不會被炸中，到達山崖時只要向前跳便會到達另一端。這裡每隔一段時間便會發出電擊，所以千萬不要停留在發射口太久；這裡的機械人頗為高大，除了可以站在較低的地方攻擊外，蹲下攻擊也是可行的


■ 不在這裡把他幹掉便會有麻煩

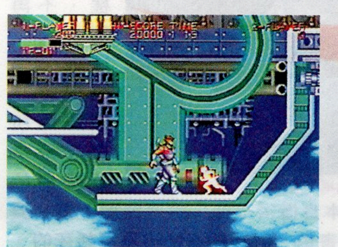

■ 只要不被夾擊便不難應付



■ 注意！她説的是中文(當然是國語)！

方法。到達圖中的地點後便會開始劫機時間，這些小型飛機只是落腳點，各位必須不斷搶奪敵人所乘的飛機才可到達BOSS的所在地，同時要小心從天而降的飛彈。到達飛船時如果各位之前沒有把那冥王手下幹掉他便會再次出現，由於這裡的環境非常不利(狹窄、螺旋槳有攻擊力及容易跌死)，在這時要擊敗他是非常困難的。到達上層再擊毀砲台便會遇上BOSS，她們的攻擊以跳踢為主，又有一定速度，只要不被她們包圍便不難應付。擊敗她們再將駕駛室中的士兵殺死便算完成這一版(先殺死駕駛室的士兵也可)。

STAGE 3


■ 這個便是無敵道具


■ 約在這時候改用跳躍

第三版一開始便會遇上數個砲台，解決它們便會遇上一個巨大的砲台，斬中它任何一部份一次便會打開一個缺口進入戰艦內部。利用那些旋轉的升降台前進時要留意頂部的LASER砲台，而那些子彈狀的東西是炸彈，一接觸便會爆炸。戰艦底部有一無敵道具(有效時間：30秒)，取了它便可較安全地前進，跳到圖中的位置時牆壁便會開始向前移，擊毀機械人後要盡快走到盡頭並跳到牆壁開始向上爬，當兩邊牆壁移至一定程度時便要改用跳躍代替爬行，否則便會被夾死。到達戰艦頂部後各位應該會發現一個被封著的入口，開啟的方法是站在彈射裝置，不過彈射裝置一移動便要立即跳起，否則便會被推出戰艦(即是死)。以那入口進戰艦的另一處，這裡的特點是站在圖中的位置時重力會改變，飛龍會站在天花板移動(但敵人竟不會受影響)，直至去到另一個同樣的裝置才會回復正常。繼續前進便會遇上造成這現象的重力控制裝置，它是沒有遠程攻擊的所以只需站在一個安全的位置待它移近時不斷攻擊或待它移近時故意跳起讓它吸著，之後便可不斷攻擊。它爆炸時這裡會起火，換言之又是大逃亡的時間，以攀著戰艦的底部方法移動再爬上去便會遇上正在逃走中的BOSS，當然不可放過他了。由於他的鞭有很長的攻擊範圍，最後在他揮鞭後才跳上小型飛機，他的體力不高，很快便可把它收拾。

■ 重力改變


■ 火很快會到，所以要盡快爬

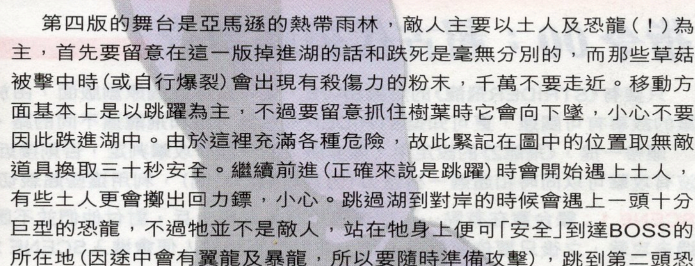


■ 冥王好有型(真心話)

STAGE 4


■ 和草菇保持距離


■ 又有無敵道具



第四版的舞台是亞馬遜的熱帶雨林，敵人主要以土人及恐龍(！)為主，首先要留意在這一版掉進湖的話和跌死是毫無分別的，而那些草菇被擊中時(或自行爆裂)會出現有殺傷力的粉末，千萬不要走近。移動方面基本上是以跳躍為主，不過要留意抓住樹葉時它會向下墜，小心不要因此跌進湖中。由於這裡充滿各種危險，故此緊記在圖中的位置取無敵道具換取三十秒安全。繼續前進(正確來說是跳躍)時會開始遇上土人，有些土人更會擲出回力鏢，小心。跳過湖到對岸的時候會遇上一頭十分巨型的恐龍，不過牠並不是敵人，站在牠身上便可「安全」到達BOSS的所在地(因途中會有翼龍及暴龍，所以要隨時準備攻擊)，跳到第二頭恐龍時要盡快跳到樹枝上，因BOSS一出現牠便會死。這BOSS的弱點在頭部，站在這樹枝上可以較易打中，如果在地上和它戰鬥亦不難，因它攻擊的模式是「(第一次刺擊→吐光球(會分裂)→第二次刺擊→前跳)×∞」，所以可在它前跳時用SLIDING到它後方取CIPHER，以POWER UP後的CIPHER便可輕易把它幹掉(因攻擊判定非常長，可以在爪的範圍外攻擊)，當然要小心回避光球。

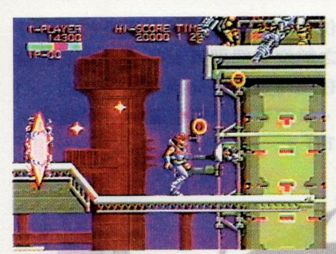

■ 點解未來有咁多恐龍？


■ 頭部是弱點

■ 第三之月便是冥王GRAND MASTER的基地

LAST STAGE

終於來到最後一版，大部分之前曾出現的首領和嘍囉也會再度出場，難度當然無需多說了。開始時並沒有甚麼特別要注意(來到這一版的玩者相信已有一定操作技巧)，唯一要留意是圖中這位拿著機槍的士兵會浪費各位不少時間，若不殺他是很難繼續前進的，幸好之前會有CIPHER及OPTION A，取了它們便可較安全地把這位士兵幹掉。解決這些麻煩後便可繼續前進，之後又會再出現重力逆轉的場面，不過今次並沒有足夠的落腳點故此小心點不要跌死(正確來說是被吸走)。那些伸出來的鑽頭可以暫時用作落腳點，之後的移動方法似乎是不斷向前跳，但之後各位會發覺等待閣下的竟然是一大堆鑽頭！回避一點也不容易。其實正確移動方法是站在圖中的位置(其實所有腳踏實地的位置也可)將所有地上的敵人消滅，然後抓著地移動(小心鑽頭)，便會安全地來到重力裝置，重力裝置的對付方法和STAGE 3完全一樣，所以絕對不難，唯一要留意的是底部有蜘蛛兩隻。重力裝置爆炸時同樣會起火，所以一定要盡快逃走。之後會遇上STAGE 1曾出現的LASER砲台

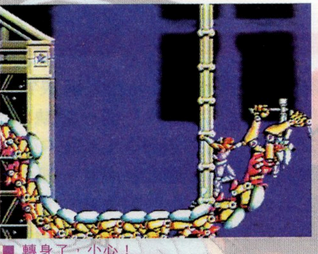


■ 盡快處理他



■ 抓著地板移動

(有CIPHER取)，它每次會射出四支LASER，加上環境狹窄，站在同一位置攻擊的方法絕不可行。消滅它後便可繼續前進，之後除了會遇上第二版曾出現的機械人外，更會遇上該版曾出現的冥王手下，對付方法並不困難(主要因為CIPHER已POWER UP)。解決另一端的機械人後繼續前進，便會遇上STAGE 2的機械猩猩，本來處理方法並不困難(遲鈍、全身是弱點)，但同時另一邊又會有無限隻暴龍出現夾攻閣下，最好的對付是向猩猩攻擊三至四次後立刻轉身到另一邊斬殺暴龍，然後回身攻擊猩猩，之後又殺暴龍……直到猩猩死去。猩猩一爆炸便要立即用SLIDING到後方取CIPHER(之前的相信已失效)，因這時STAGE 4的BOSS會從天而降，沒有CIPHER的話很難把它擊倒，對付方法和STAGE 4一樣，不再多說了。解決這恐龍後，STAGE 1的BOSS會出現，這時便要站在它身上，它便會將飛龍很不安全地送到冥王的所在地(因途中會轉身兩次，不立刻跳起便會跌死)，接近圖中的位置便可開始攻擊(這時在他背後，是攻擊最好機會)。之後便是和冥王決戰了，他雖然並不算十分強，但本身懂得飛行，速度絕對不慢，要取勝便要利用舞台要多個不同角度的落腳點的特點在他身旁攻擊(小心跌死)，而如果他召喚怪物的話並不需害怕，因為那些怪物是可斬死的。打敗他後便可看爆機畫面。



■ 轉身了，小心！



■ 最麻煩是其速度



■ 任務真的完成了嗎？

(注意，有記憶卡的話在爆機畫面後緊記SAVE，除了因為有獎勵外，這SAVE有一個相當重要的用途！)

STRIDER 飛龍 2 攻略



操作方法

□	攻擊
△	SILDING
×	跳(可二段跳)
○	BOOST(飛龍專用)
—→／←—	DASH(前衝)
空中↓↑+□	亂斬

指令00：超古代遺跡調查

只要有《STRIDER飛龍》的爆機SAVE，便可選擇這個原創版面，由於這一版的故事在發生在第一版之前，所以進入這一版可以較明白兩集的故事有可關連，更可知道STRIDER飛燕為可會和飛龍選不同的路。

順帶一提，《飛龍2》的設定中，除非敵人的身體有攻擊判定，否則接近他／她也不會受傷。另外，中了任何攻擊或跌死也只會扣一格體力，沒有攻擊可以同時扣超過一格體力(因為有無敵時間)，利用這些超親切設定完成遊戲絕對不難。

SCENE 1：舞台實在有點……調查隊始終是普通士兵，對付他們並不困難，較麻煩的是紅衣的會使用火炎放射器，待他放完火便要立刻跳過去攻擊，之後只要依照箭嘴前進，並幹掉阻路敵人便會進入SCENE 2。

SCENE 2：舞台主要是以樹組成，所以移動主要以攀爬為主，留意在圖中的位置在左前進路程雖然會較長，但會有BOOST取。依照箭嘴移動便會來到兩段木橋，之後當然是利用浮在空中的物體移動，到達瀑布的樹枝時立即跳到遺跡入口的木橋，不過說便容易了……進入遺跡便算完成SCENE 2

SCENE 3：這SCENE是數場BOSS戰，BOOST TAIL的第一部份並不難應付，因它噴出火炎前會有火光出現，之後便可跳到「天花板」閃避或不跳繼續不停前衝，由於畫面左方會不斷有石塊降下，所以一定要不停前衝，在近距離不斷用通常的斬擊或亂斬已可。之後便會出現兩個較小的BOOST TAIL(第二部份)，由於它們細小，不停向前衝已不會被燒中。BOOST TAIL被消滅後便會出現CANNON TAIL，它的攻擊方法是「小型LASER(直向，可跳起或不斷前衝回避兼反擊)→小型LASER(斜向，不斷前衝攻擊已可)→大型LASER(不斷前衝攻擊已可)→放出浮雷(只可破壞浮雷)」，緊記這攻擊方法即可。下一個BOSS是SNAKE TAIL，不斷跳起使用亂斬斬蛇頭已可把它幹掉。最後的是CARRIER TAIL，每當任何車卡衝出來時會有明顯的準備動作(動了數下)，在此之前可以用數次亂斬攻擊才回避，兩組車卡也衝前了一次後中間的砲台會射出彈攻擊，這時便要改用前衝攻擊。

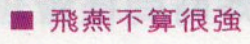




■ 跳躍不容易

■ 在這裡攻擊





■ 飛燕不算很強



■ 飛燕勸飛龍不要和GRAND MASTER作對

SCENE 4：同樣只有BOSS戰，第一個部份只需在它後方不斷攻擊已可，第二部份同樣是在它後方攻擊已可。第三部份在下層，每當它要發射LASER時（光集結時）便要停止攻擊回到上層，之後便在發射後及發射前不斷攻擊（不要用亂斬，因環境太狹窄）。

SCENE 5：終於遇上這一版大BOSS——STRIDER飛燕了，他雖然身手和飛龍同等，但很少會作高速移動，而他最強的三招攻擊（飛道具、前衝斬和LASER）也有明顯的準備動作，留意飛道具回去時也有攻擊判定，另外要留意的是有時他也會直接用CIPHER斬擊。順帶一提，每一版收集的BOOST是不能在下一版使用（即每版開始只會有一個），所以可以放心使用餘下的BOOST，解決他便會完成這一版

指令 01：都市佔據恐怖份子殲滅

SCENE 1：終於來到真正的第一版，難度不高，依照箭嘴移動並將阻路的敵人斬殺已可。之後會出現中BOSS「TRANSPORT」，它一出場只要不斷跳起用亂斬便可很快把它幹掉。繼續前進會遇上一個名為「TERROIST（恐怖份子）」的胖子，又是大雜魚乙隻，走到他背後（最好在他舉刀時）不斷斬（亂斬也可）已可，理論上他連放飛彈的機會也沒有。

SCENE 2：同樣不難，一邊前進一邊殺敵已可。擊毀擋路的砲台後便可繼續向上進發（途中有回復及POWER UP道具），到達斜路時會遇上中BOSS，但踏上升降台待距離適合時跳起用亂斬攻擊已可，LASER攻擊同樣因為準備動作的關係，回避不難。之後會遇上一隻頗像蜘蛛的BOSS，利用兩邊牆壁接近它後方斬擊已可，位置適當的話可使用亂斬攻擊，唯一要留意的是兩邊牆壁也有敵人。

SCENE 3：這裡沒有BOSS，一邊殺敵一邊向依照箭嘴上進發便可。留意途中會有不少道具，出口就是最頂部的一個洞。

SCENE 4：只有BOSS戰一場，但對手非常似曾相識，實在很像《飛龍1》的第二版BOSS。她們的攻擊方法除了《飛龍1》也有的跳踢外，今次也懂遠距離攻擊，對付方法是在她／她們著地時攻擊（著地前無敵）。另外戰鬥的舞台是一些行駛中的飛行車，故此必須不斷向前移動，否則可能會自動跌死。

SCENE 5：一開始遇上的兩隻TIGER FORM（先後出現）耐久力奇低，一記亂斬已可。之後依照箭嘴繼續前進，接著一個似曾相識的飛行機械人SOLO出現（《飛龍1》同樣有類似的東西），奇怪地當他到了左邊時只要前衝不斷斬擊便可把他擊退（他無法反擊）。繼續前進至一個升降機場般的地方便會再次遇上SOLO，攻擊方法主要以3 WAY彈及背後的光圈彈，3 WAY彈回避不難，光圈彈準備動作大（任斬），站在一處待光圈射出便可跳起回避。

SCENE 6：終於到大BOSS了，這EMPEROR DRAGON的身體會放出電擊，故此要看準時間回避，三個頭部也會吐出光線攻擊，同樣要小心回避。對付方法是走到紅色的頭部旁不斷攻擊，當閃著金光時表示頭部將會有攻擊判定出現，要立即退後。另外這一戰除了龍的身體外是完全沒有任何落腳點，小心跌死。



■ 大雜魚



■ 咁都得？



■ 小心跌死



■ 可惜今集所有角色也說日文

指令 02：武裝城塞侵攻



■ 被LOCK-ON了，小心！



■ 因住踩地雷

SCENE 1：第二版的舞台是城堡一個，爬進城的範圍內時不妨先在下層取POWER UP的道具再向上進發，這樣便可安全地把屋頂的流星槌士兵殺掉，留意遠處的士兵也會攻擊（留意地上的符號）。這版BOSS的攻擊判定只有射出來的砲彈，走到它面前不斷斬已可。

SCENE 2：只有BOSS戰一場，基本上走到他背後攻擊已可，要小心他除了會用手上的巨劍刺擊外，更會吐出火柱攻擊（但攻擊準備動作十分明顯）。而他的HP少於一半時會不斷有士兵出現。

SCENE 3：初段飛龍後方有一輛鐵車，明顯是一場大逃亡。路上會有敵人、木箱甚至地雷擋路，逃亡之餘更要把它們消滅或回避，另外上斜時不妨以跳躍代替前衝。BOSS同樣只需走到它背後攻擊已可，留意它變成紅色時會向前撞擊，撞完後地上會留下不少地雷，同時天上的機體也會攻擊。

SCENE 4：一開始的道路充滿著機關，除有火炎發射器和巨型刀片外，初段有一塊地板是會掉下的，別掉以輕心。之後擊敗穿盔甲的士兵繼續向上方進發，擊退最頂部的魔法師便會進入BOSS戰。這活鎧甲的動作遲鈍，回避他的斬擊絕不困難，他放出的骷髏頭是可以破壞的，要盡快破壞（因它們會遠程攻擊）。

SCENE 5：這個場景有大量放出電柱的發射器，故此不可移動太快，路上的嘍囉只有鐵爪人比較麻煩，其他不足為患。BOSS可說是斧頭士兵的強化版，除了懂用盾牌防禦及HP較高外，和正常的分別不大，唯一要留意的是遠處士兵的射擊。

SCENE 6：大BOSS戰時間，真正的目標是浮台上的城主，這多頭蛇是他的武器。任何一個頭攻擊前會閃著紅光，除了可以回避外，更可把它們破壞以一了百了（代價是浪費不少時間）。由於城主站在浮台上，故此會隨時移動，應付方法只有追著他斬（最好用BOOST或亂斬，方便快捷）。



■ 咪走呀你！

指令 03：極點研究所潛入


■ 麻煩的嘍囉

SCENE 1：初段沒有甚麼要注意，小心跳躍不要掉進海中，依照箭嘴移動便會遇上BOSS，走到他背後不斷攻擊已可。

SCENE 2：向上爬的時候會遇上數個鋸般的機械，正常的斬擊不能造成太大的傷害(因不是每一劍也斬中)，亂斬又有一定危險性(容易中彈)，故是較麻煩的嘍囉。第二幅牆壁會放出電擊，幸好有一部直昇機駛來，跳過去乘「順風機」吧！當它不再向上升時可先斬它一會才跳到雪山繼續向上爬，到頂點時這直昇機便會以BOSS身份出場，之前向它攻擊可將其HP減弱。它的主要攻擊方法是機尾的LASER及機頭的機槍，由於向後攻擊不強，不斷跳起用全身斬攻擊已可，不過如果機槍快將發射便要避開。直昇機被擊毀後雪地會不斷爆炸，各位要將《飛龍1》時一直向前衝，到達盡頭時向前跳(二段跳)便可進入下一個場景。


■ 又是重力裝置！？


■ 又玩重力逆轉！？

SCENE 3：這個場景同樣不長，消滅所有敵人後便開始BOSS戰。每當牠的身體任何部份閃光代表該處將有攻擊判定出現，要立刻遠離該方向。故此只要不斷向左或向右移動攻擊即可，但要小心回避牠放出的光球(成形前是沒有攻擊力的，放心)。

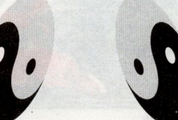

■ 避LASER

SCENE 4：這個場景會出現似曾相識的重力逆轉現象，同時要面對中BOSS，最安全的方法是使用BOOST攻擊(亂斬太易跌死)。繼續前進至前方的研究室會遇上另一場BOSS戰，最好先殺掉較慢的海象(因截擊很容易)再對付狼，之後只要到上方將大風扇擊毀便可進入另一場景。

SCENE 5：只有BOSS戰一場，對手更是重力裝置，雖然今集會放出電球(貼地移動及四方向LASER，不過回避不困難。當它變成紅色時便會將飛龍吸過去，同樣是攻擊的最佳時機。

SCENE 6：又是大BOSS時間，今次是一隻機械海怪(KRAKEN＝海怪)，弱點是身上六個LASER砲台。無論LASER是頭部射出還是身上射出，在成形前是完全沒有攻擊力的，所以絕對有足夠時間找空隙回避。而每當蟹鉗閃光的時候代表將會有攻擊判定出現，要立刻回避。雖然蟹鉗可以破壞，但由於會再生，所以破壞可説近乎沒有意義。





指令 04：空中戰艦追擊


■ 又劫機！？

SCENE 1：又是戰艦BALROG！？而且又要玩劫機，真是……但今次和《飛龍1》有點分別，那些小型飛機是可以破壞的(自己破壞或被遠處的士兵用炸彈破壞)，所以千萬不要斬機頭。BOSS的位置和飛龍相距甚遠，最好發動BOOST攻擊，之後才想辦法跳過去。

SCENE 2：來到了BALROG的尾部外殼，由於這裡逆風，前進會有一定困難(由其是跳躍時)，要多用前衝。BOSS是一個浮雷發射器，由於逆風的關係，亂用亂斬可能得不償失，應在它放完浮雷後才上去攻擊。


■ 斬擊＋飛道具

SCENE 3：每當這BOSS的前端有雷球或放出前端時代表會攻擊，要立刻跳起回避，之後當然是反擊。留意上方有雷球流動，故此回避之餘亦要留意雷球的位置。

SCENE 4：同樣一邊前衝一邊攻擊已可，在圖中的位置時抓著頂部移動會比較安全，BOSS的攻擊方法十分似曾相識，同樣是射出會不斷反彈的LASER，避開後不斷攻擊發射器已可。繼續前進便會進入動力爐。

■ 小心觸電

SCENE 5：動力爐內竟然是一個少女！？既然她要飛龍殺她就如她所願吧！對付方法很明顯是利用黃色的浮台接近動力爐用亂斬攻擊，當然它是不會坐以待斃的，兩個浮台間會放出電擊，它本身亦會放出雷球(可破壞)或射出光柱(爆發前沒有攻擊力)。


■ 冥王的新形象(好型)

SCENE 6：破壞動力爐後當然又要逃亡了，由於落腳點不足，要多用攀爬前進。這版大BOSS的攻擊方法可以利用持劍的方法分辨，若劍是垂直舉起的話代表他會放出貼地移動的雷球，若是斜的話則是劍斬；另外當劍變成綠色時斬擊會附送飛道具一個，小心！

最終指令：GRAND MASTER抹殺


■ 重力又逆轉


■ 小心跌死

SCENE 1：最後一版的舞台又是第三之月之都，幸好它和《飛龍1》有明顯分別。一開始會遇上第一版曾出場的SOLO，對付方法並沒有改變，唯一要留意的是他會和數隻嘍囉一同攻擊，同時這一個場景是沒有重力的。之後遇上的嘍囉不算多、亦不強，無話可說。唯一要留意的是那些巨型物體是炸彈，一接觸便會爆炸，解除這難關再將終點的嘍囉全滅便會進入下一場景。


■ 冥王會咁弱！？


■ 有冇搞錯！？

SCENE 2：這裡每隔一段時間便會改變重力(留意警報)，而敵人的攻勢亦「正常」了不少，其中一些敵人的身體長期持有攻擊判定，不可再接觸它們。可說是最難的一個場景，到達終點便會進入下一場景。

SCENE 3：對手又是重力裝置，對付方法完全沒有改變，不再多說。



■《飛龍1》是二千年前的事！？

SCENE 4：再戰飛燕！(PS就是再戰，街機就……)實力依舊不算十分強，不過如果能將他迫至龍尾他便會很努力地跳回來，任打唔嬲……

SCENE 5：咁快打GRAND MASTER！？一打各位便會發覺不對勁，因為他太……弱了。除了因身體沒有攻擊判定外，在他攻擊前斬中他竟然可以截停他！真是……

SCENE 6：果然沒錯！這裡的CADUCEUS才是真正的最終BOSS，兩隻爪的紅色和藍色部份是會攻擊，各位可先把打至「沉默」(因為不久會回復)才爬上去攻擊中央的弱點，它大部份攻擊也不算難避，除了雙爪放出光圈後使出的八條雷柱，不過硬食只會扣一格體力，所以不避其實也可(當然要有一定份量的體力)。另外由於是最終版的關係，仍有BOOST的話便盡量使用吧！打敗它便爆機了。

爆機的獎勵



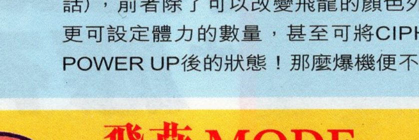
完成遊戲一次後OPTION便會追加PLAYER SET UP及STAGE SELECT兩項，後者是選關(廢話)，前者除了可以改變飛龍的顏色外(共7種)，更可設定體力的數量，甚至可將CIPHER設定為POWER UP後的狀態！那麼爆機便不再困難了。



無限BOOST

完成飛燕MODE一次後，OPTION中便可設定BOOST的數量為無限，那麼飛龍MODE便不再困難了。





飛燕MODE

完成遊戲一次便會出現這個使用飛燕的模式，表面上電腦的飛燕擁有多種不同的攻擊，事實上人用的飛燕只能放飛道具攻擊(最多只可同時放三發)，普通的斬擊和BOOST也不能使用，而且他是不能選關及沒有故事的(沒有理由說他覺悟前非吧！)，一打敗CADUCEUS便會直接出現STAFF ROLL。唯一好處是他仍保留了亂斬這一招。





TEXT：WHITE MASTER福田

GB
製造商：任天堂
售價：3800日圓　發售日：發售中(2000年2月21日)
TAB／1人／GAMEBOY與
GAMEBOY COLOR共通／對應對戰線

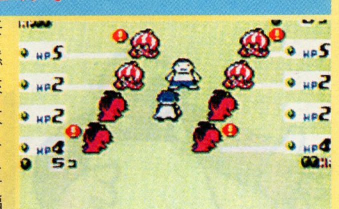


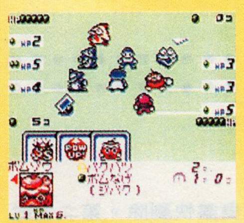
CARD HERO

踏上最強鬥咭英雄之道

第1話 收集咭遊戲

《CARD HERO》既然是近來任天堂力谷的大作，其整體質素當然令人滿意，否則又怎能吸引到人來玩呢？閒話休題，還是盡快進入攻略內文吧！當開動遊戲後，經過一大輪預習(TUTORIAL)玩者便可正式進行第一場對戰，對手是企圖騙走主角手上對戰布的ためお，雖然玩者手上只有4隻最弱的マナトット，面對着對手的タコッケー理應沒有勝算，可是他竟然會主攻我方的獸，因此只要在第一回合出3隻獸，第二回合再出第4隻兼替後排的獸儲氣，那麼即使前排獸被幹掉後排的獸也能輕鬆以3點攻擊力(2點基本加氣合後的1點)直擊ためお本體，一口氣擊倒之。

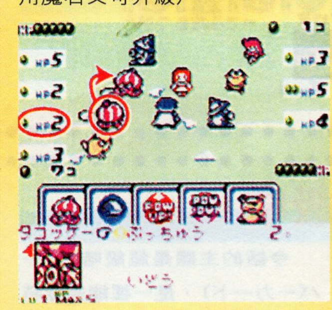




在正式進入第二章開始較有劇情的攻略之前，筆者先在這裏介紹一下幾個設計咭片組(DECK)的技巧吧。和《MAGIC THE GATHERING》不同，由於遊戲是將獸放置的數量及位置規限了為「前二後三」，故此預先必需要有較妥善的安排，在故事中所進行的初級規則(ジュニアルール)玩者最多可帶15張咭片，而每種則設有3張的上限，亦即是說最少可放5款(每款3張)。亦因為有這種規限，前排獸、後排獸與魔法咭的分配就要很謹慎，正常來說15張咭應該是有7張前排、4張後排和4張魔法，只要緊守這個法則理論上就不會有大問題。

有關戰鬥時的注意事項，就分別有(1)事前適當地編排咭片，按照玩家的戰術來排咭；(2)出咭的時機和位置別要弄錯，否則就會有後排獸放到前排去的笑話出現；(3)利用升級來回復HP，留意當打敗一隻獸之後便能升級，但當然亦需要1枚魔石啦；(4)適當地走位以回避不必要的攻擊，因為大部份獸的攻擊都是有距離限制的，只要閃開往往就能回避該攻擊。

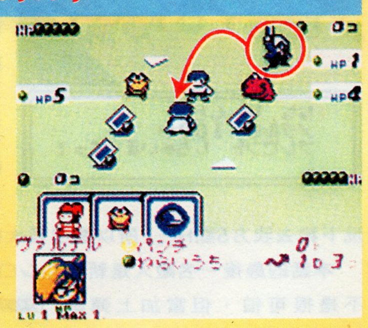
以現階段而言，前排獸筆者所推薦的是八爪魚タコッケー(LV.1是5 HP，升級後直擊能造成3點傷害)，後排則是大鳥ヤンバル(無需使用魔石又可升級)。

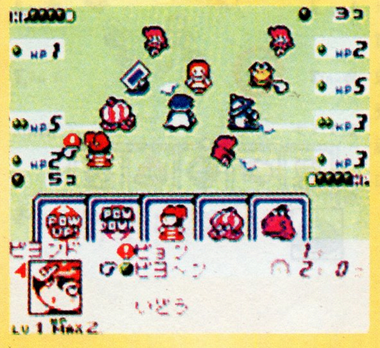




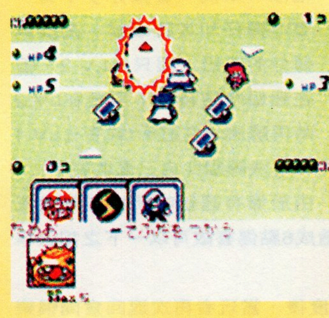
第2話 倉間俱樂部

到了第2話，主角便進入了以互相鬥咭作為目標的倉間俱樂部，途中對手的出現順序為あみ、ゆういち、ためお、あみ、ためお、ゆういち及すぎやま，他們全部都是俱樂部的成員，賽制方面採用三盤兩勝制，只要勝出比賽就能獲得代幣(メダル)作為獎賞，這亦引證了這是一個小孩子遊戲——即使贏輸也不會有金錢上的直接損失。每枚代幣價值30日圓，只要儲夠5個就能夠到咭店購買一包新咭(ブースラー，即BOOSTER)來使用，而每隔一會或輸了比賽後都可以返回家裏向母親大人索取零用錢50日圓。





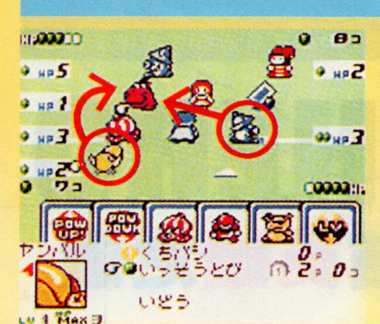
說回劇情本身，首先要對付的是女孩子あみ，她的主力咭是妖精ルージュ，若想有效對付站在後排的它就最好選用噴水獸ウォータ，利用它的特技和後排獸相配合很容易便把敵方前排獸打敗，兼且可以升級有賺無蝕。第2名對手ゆういち的特點是擁有鎗手ヴァルテル，可以直接傷害本體故此必需盡快殺退之。接着的ためお持有能改變等級的咭レベルチェンジ，若被他順利將其獸升級就很麻煩了，所以要速戰速決。再和上述三人對戰過後，玩者所要面對的就是擁有雷電咭サンダー的すぎやま，記緊雷電咭是能夠一下之扣去3點HP啊！







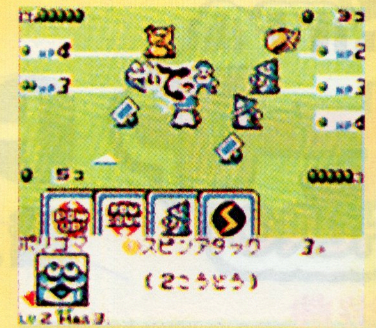
第3話 冠軍覺醒！



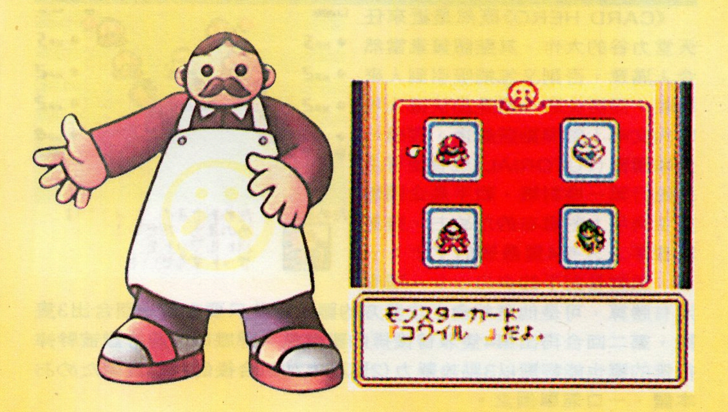
踏入第3話，倉間俱樂部的成員就會進行一場錦標賽，玩者分別要和あみ、すぎやま和こまい決一勝負，而在比賽勝出的話則可獲得代幣作為獎賞。あみ的實力可謂全間俱樂部比較弱的一員，她的主力咭是噴水獸ウォータ和妖精ルージュ，如果之前已能輕鬆解決她那麼現在也不會感到有難度。第二場比賽是和雷電好手すぎやま決戰，他的咭片和之前大同小異都是靠劍士コワイル、炸彈仔ボムゾウ、公雞ケッコウ和飛鏢仔スライ，前兩者絕對不能讓之升級否則後禍無窮，後兩者尤其是公雞若被它升至LV.3就能每回合直擊閣下本體（無需魔石！），故此藏着非常大的問題。



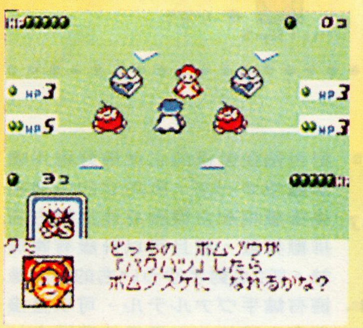
至於比賽的最後一戰，就是和以冷靜見稱的こまい比試，表面上他的咭片沒有甚麼特別，可是看真一點就會知道其利害之處：2隻陀螺ポリゴマ、2隻砲手ガンター和2張護罩ハードシールド，雖然陀螺LV.1時只有3點HP，但由於擁有2段攻擊的關係故此只要它先氣合後攻擊就能直擊本體，若在砲手的協助下便更能從容升級。注意，只要陀螺一旦升級，再加上一個護罩那麼就能直擊本身2 HP，非常恐怖。



只要能勝出這場比賽，玩者便能夠從忍者シゴトにん、箭手ジャレス、劍士或陀螺任選其一作為獎品，筆者建議選擇目前比較合適的忍者或劍士。

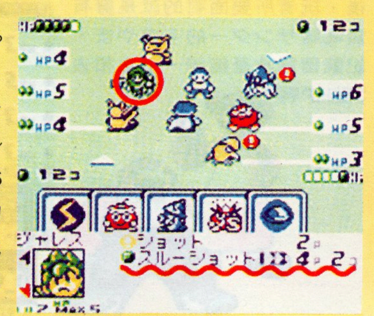


第4話 強力！超級咭



今話的主題是超級咭（スーパーカード），是一種能夠令特定獸變成原先沒有等級的超強咭片，其結構和一般升級有點相似。舉例，假如你手中有一隻炸彈仔和其超級咭，由於炸彈仔的等級上限只是LV.2，但在超級咭的特性下只要在LV.2時再解決一名對手（或者在LV.1時解決等級比自己高的對手），由於擁有超級咭所以能夠變成LV.3的巨型炸彈！因為它一擊能夠造成6點傷害故可以一下之扣去本身4點HP，形勢頓時逆轉過來。

和クミ比試過瞭解過超級咭的強度後，當玩者再次返回倉間俱樂部時發現全部人都有超級咭！而需要應付的對手則有すぎやま、こまい、クミ和シロウ。第一場すぎやま手上擁有劍士的LV.3超級咭大劍士ワイルダー，特點是一記直擊可造成5點傷害，一般獸類都未必能夠抵禦得到，而對本體也能造成大損傷，因此當發現他使用劍士時就要盡快剷除。





第二名對手こまい則和上次一樣使用陀螺（共有2隻），而他當然擁有大陀螺エルゴマ啦，所以必需在發現陀螺時馬上將它殺掉，否則大陀螺一記能夠造成5點傷害（對本體是3點），二段攻擊下閣下必敗無疑。第三名クミ手上的是砲手之超級咭大砲手ドガンター，它能夠在隔一格的情況下扣去我方5點HP，所以當出現大砲手時切記別讓它站在後站。

本話的最後一名敵人是新面孔シロウ，基本上他的大鳥和獵人也不是很可怕，但當加上彈鼠ラッティ和超級咭大獵人ジャレット就不是說笑了，因為彈鼠是可以在前排擊中另一方敵人的，若被獵人升至LV.3那麼其必殺技就能一記扣去閣下極多體力，小心。順帶一提，如果能夠以超級咭來打敗對手，就能獲得10枚代幣作為獎賞，真是非常吸引啊！



第5話 秘密組織「小丑」

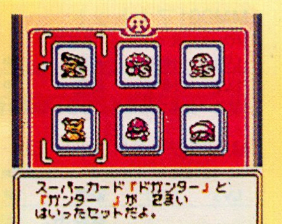


這話合共分為兩部份，先說頭半的俱樂部第二回錦標賽，玩者要對付的是こまい、クミ和シロウ，簡單地說こまい的主力武器仍是大陀螺，此外還有魔法咭特技封印(とくぎふうじ)，此招能夠將閣下一隻獸的其中一招封住，令你的如意算盤(尤其是超級咭獸)打不響。

第二回戰的クミ除了擁有超級咭大炸彈ボムノスケ外，還有一記能扣去敵方雙方(連同本體)3點HP的魔法咭大地之怒(だいちのいかり)，小心手上的獸被她一記全部埋單。第三場的シロウ牌面上比起兩人強出少許，此外還有魔法咭傳送(ワープ)，注意這張咭是能夠把敵我任何一方其中兩隻獸的位置對調！所以後排強獸往往也有機會被送到前排去，成為對手升級用的點心…



通過比賽後便進入本話的後半部份，首先出來迎戰的是神秘組織「小丑」(ジョーカーズ)的探子トトリテ，必需注意他的後排攻擊咭和懂得吸血能夠直接造成傷害(即是D傷害，無視任何護罩)的吸血鬼チュトロ，在其狂暴攻擊的配合下他手上的咭往往能致閣下於死地。接着是和女孩子ジュン的連續戰鬥，第一場不提也罷反而第二場就辛苦得多了，因為她擁有原始人ガンガラ的超級咭大原始人ドンガラ，特點是能夠輕易將版圖上任何一隻敵人降低一級，就連超級咭也不能避免！所以當閣下若未能打倒這名大原始人，就無需費神去強行升級。

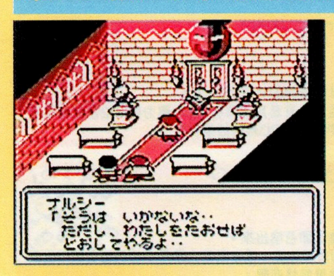




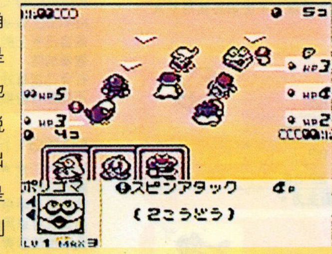
這一話的最後敵人，正是被「小丑」控制了的シロウ，其恐怖之處是不但擁有3隻獵人及超級咭大獵人(其中一人升級你也很頭痛！)，還有3隻劍士、3隻袋鼠、2隻大鳥和1隻傳送獸テレポ，其中傳送獸是可以像魔法咭傳送那樣幫你調位，好讓他攻其弱點，所以要在被他胡亂調位之前解決它。



第6話 鬥咭英雄

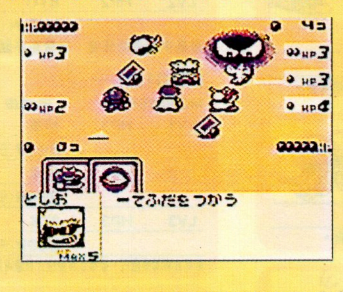


幾經艱苦，主角終於都進入了第6話，亦即是正常故事模式的最終話，戰況方面亦顯得表面化。將シロウ救回後主角就要前往「小丑」的總部，對付操縱着他的ナルシー，不過在比試後卻發現ナルシー的咭片強得要命，連續數次直擊後不一會便解決了主角，而不服氣的主角即使如何努力，也難逃敗陣的結局。後來，ためお提醒主角ナルシー好像有點古惑，每次也是抽取相同的咭似的，結果答應他「上前去調查之」後將對方的衣服脫掉，這樣他即使怎樣強也無法再出術吧！不過話雖如此，ナルシー是有一定實力的，必需多加留意其利用ぎんじ替後排獸升級和直擊本體的戰法。

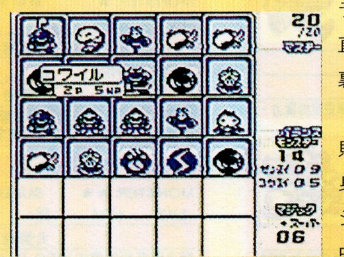




把他解決後，主角便衝到敵方本陣，頓時發現欲對クミ不利的としお，他正好是「小丑」組織的最後首領，通常來說第一次和他對戰要戰勝的機會幾近是零，他除了會使用強獸作前排的牆以保護後排的遠程攻擊外，還會利用狂暴力量(バーサクパワー)及超級咭進行攻擊，難纏非常。戰敗後，正當主角感到無助之際突然他的大班朋友趕至，並將タクミ的推薦咭片帶過來幫手，這時玩者可以選擇使用自己原本的咭片、タクミ的咭片甚至是對手としお的咭片，當然若使用としお的咭來回敬之就勝算最高啦！試想想，一副能夠戰勝兼且擁有狂暴力量、劍士コワイル與其超級咭和忍者シゴトにん等勁咭，只要不失運就能穩操勝券。



通過最後戰鬥，此時才發現としお原來就是クラマ的孫兒，就在一場既溫馨又老套的劇情交待後便會大團圓結局，進入遊戲的第二部——第7話。由這時起，除了初級規則(ジュニアルール)外玩者還可選擇以高級規則(シニアルール)來進行牌局，變更點是主角可選用補助屬性的白色主人(ホワイトマスター)或攻擊屬性的黑色主人(ブラックマスター)，雙方均可進行直接攻擊及使用特技，而遊戲到這裏亦會變成以收集咭片為主。



補充一點，就是只要在高級規則賽事中取得一定的成績，就能晉身到最高級的職業規則(プロフェションルール)，難易度是眾級別中最高的。

第一代及第二代咭片總覽

今期先讓我們刊登第一代及第二代所有咭片的用途吧，其中「★」是咭片罕有度，「P」是攻擊力，「D」是直擊傷害能力，「直」是直線攻擊，「直弱」是隨着距離而變弱的直線攻擊，「貫」是貫穿通攻擊，「1」是隔1格，「2」是隔2格，「馬」是馬步。

第一代咭 MONSTER&MAGIC

MM001マナトット
MONSTER ★ 前衛型
LV1 HP4 衝撞 2P
LV2 HP4 衝撞 3P
1號咭，基本性能最差的怪物，但留着它好像有好處……

MM002パパトット
MONSTER ★★★★★ SUPER CARD
Now Printing
LV3 HP6 衝撞 3P
複製 (任) 0個
極稀有但能力卻不成正比；被複製的對手一回合內變成マナトット。

MM003ゲッティ
MONSTER ★ 前衛型
LV1 HP6 章魚毆打 1P
三叉戟 (直) 1P 1個
LV2 HP6 衝撞 2P
三叉戟 (直) 2P 1個
LV3 HP6 衝撞 3P
三叉戟 (直) 3P 1個
HP有6點是最大的魅力，但LV2時亦只有2點攻擊力是缺點。

MM004ポンカー
MONSTER ★ 前衛型
LV1 HP5 衝撞 2P
LV2 HP5 衝撞 3P
性能比マナトット好，但仍然是沒有特殊能力。

MM005ポポンカー
MONSTER ★★★
SUPER CARD
LV3 HP5 衝撞 2P
碰！碰碰碰！ 0個
「碰！碰碰碰！」可以增加一名MASTER的魔石4枚。非常有效但本身的攻擊力也降低。

MM006ウォータ
MONSTER ★★ 前衛型
LV1 HP5 啄 1P
吹飛 (貫) 2P 1個
LV2 HP5 啄 2P
吹飛 (貫) 3P 1個
可以一次過攻擊兩個敵人，相當好用，而且放在後排也可以攻擊。

MM007タコッケー
MONSTER ★★
前衛型
LV1 HP5 吸吮 2P
LV2 HP6 吸吮 3P
雖然沒有特殊能力，但卻異常硬淨，擁有安定的性能。

MM008ボムゾウ
MONSTER ★★ 前衛型
LV1 HP6 爆發 2P
投爆彈 (1) 1P 0個
LV2 HP5 爆發 3P
投爆彈 (1) 2P 0個
留意使用「爆發」會同時扣自己的HP，「投爆彈」在後衛時仍可發揮威力。

MM009ボムノスケ
MONSTER ★★ SUPER CARD
LV3 HP4 大爆發 6P
投爆彈 (1) 3P 0個
「大爆發」可是有一擊必殺的威力，但HP4代表玩者必須有防禦卡來保護它。

MM010コワイル
MONSTER ★★★ 前衛型
LV1 HP5 斬擊 2P
衝擊波 (直) 2P 2個
LV1 HP5 斬擊 3P
衝擊波 (直) 3P 2個
如無意外應是汎用性最高的前衛怪物，無論何時也能發揮安定的實力。

MM011ワイルダー
MONSTER ★★
SUPER CARD
LV3 HP5 重斬 5P
衝擊波 (直) 3P 2個
雖然攻擊力卻大幅上昇，但HP卻沒有增加，也是必須有防護咭輔助來避免被消滅。

MM012シゴトにん
MONSTER ★★★ 前衛型
LV1 HP5 斬 2P
仕事人B式 3P 2個
LV2 HP5 斬 3P
仕事人A式 4P 2個
使用「仕事人」這招後他便會消失，用來攻擊MASTER本身非常有效，是速攻DECK的常用怪物之一。

MM013ジャレス
MONSTER ★★★ 前衛型
LV1 HP4 射箭 2P
LV2 HP5 射箭 2P
貫穿箭 (貫) 4P 2個
LV1時非常脆弱，但升至LV2以上威力則超強，可以一方面打MASTER兩點之餘還可以殺掉後排的怪物。

MM014ジャレット
MONSTER ★★★★ SUPER CARD
LV3 HP5 射箭 2P
貫穿箭 (貫) 5P 0個
貫穿箭的威力再加一，而且不需要使用魔石！不過要取得它非常困難。

MM015ポリゴマ
MONSTER ★★★ 前衛型
LV1 HP3 旋轉攻擊 2P
LV2 HP3 旋轉攻擊 3P
可以二回行動的強力怪物，第一次行動時儲氣，第二次行動時則攻擊MASTER是它主要的用法。

MM016エルゴマ
MONSTER ★★★★ SUPER CARD
LV3 HP3 射箭 5P
攻擊力是5之餘還可以二回行動！不過如何保護着它是課題。

MM017ビヨンド
MONSTER ★ 後衛型
LV1 HP2 BYO 0P
BYO-N (1) 2P 0個
LV2 HP2 BYO 0P
BYO-N (1) 3P 0個
最基本的後衛怪物，只會在序盤時使用。

MM018ルージュ
MONSTER ★ 後衛型
LV1 HP3 拍掌 0P
飛吻攻擊 (任) 1P 1個
LV2 HP3 拍掌 0P
飛吻攻擊 (任) 2P 1個
LV3 HP3 拍掌 0P
飛吻攻擊 (任) 3P 1個
雖然攻擊需要魔石，但可以攻擊任人目標可是非常強力，LV3時還可以攻擊MASTER。

MM019マッコイ
MONSTER ★ 後衛型
LV1 HP4 拳頭 2P
治療 2P 1個
可以治療鄰接的己方怪物是它的最大用處，不過始終效用不太大……

MM020ヤンバル
MONSTER ★ 後衛型
LV1 HP3 啄 0P
俯衝 (1) 2P 0個
LV2 HP3 啄 0P
俯衝 (1) 3P 0個
ビヨンド的上位怪物，是序盤的後衛主力。

MM021ガンター
MONSTER ★ 後衛型
LV1 HP4 踢 0P
火箭砲 (1) 2P 1個
LV2 HP4 踢 0P
火箭砲 (1) 3P 1個
HP比ヤンバル高一點，但攻擊時卻要使用魔石，用哪一隻應視你的DECK要消耗多少魔石而定。

MM022ドガンター
MONSTER ★★ SUPER CARD
LV3 HP4 踢 2P
火箭砲 (1) 5P 0個
極之罕見的後衛SUPER CARD，攻擊力有5，而且不消耗魔石！只要保護着它玩者就能保證對手沒有怪物能生存。

MM023ヴァルテル
MONSTER ★★
後衛型
LV1 HP1 拳 0P
狙擊 (任) 1D 3個
用3枚魔石來換取1點可以無視防護罩的攻擊力。由於HP只有1，想保護它也不可能。消耗品？

MM024ケツコウ
MONSTER ★★
後衛型
LV1 HP2 衝撞 0P
生蛋 (2) 3P 1個
LV2 HP3 衝撞 0P
生蛋 (2) 3P 0個
LV3 HP4 衝撞 0P
生蛋 (2、馬) 3P 0個
可以站在後排攻擊對方後排的敵人，但一站在前排就變得毫無用處。LV3可以攻擊MASTER。

MM025スライ
MONSTER ★★
後衛型
LV1 HP2 刺 0P
回力鏢 (馬) 3P 2個
攻擊MASTER專用的後排怪物。由於HP太少，當做消耗品使用最好。

MM026ヒーリング
MAGIC ★
魔石3個
治療任一怪物2點HP
治療在CARD HERO中並不是一個很強的效用，因為敵人可以一口氣將你的怪物殺掉，根本沒有治療的機會。要3粒魔石也太多了。

MM027ハードシールド
MAGIC ★
魔石2個
在一回合內將目標怪物受到的任何傷害減1P。
直到遊戲終盤都有用的防禦咭，每幅DECK都應該有一枚，用來保護SUPER CARD是最常見的用法。

MM028パワーダウン
MAGIC ★
魔石2個
在一回合內將目標怪物的攻擊力減1P。
比較弱的防禦咭，通常是用來將有3點攻擊力的LV2怪物暫時壓住，但對付SUPER CARD時的效果有限。

MM029ウェイクアップ
MAGIC ★★
魔石2個
將準備中的怪物立即召喚出來。
可以加快自軍的攻擊速度，或者將敵人準備中的怪物立即叫出來予以消滅，但效果始終有限。

MM030でなおし
MAGIC ★★ 魔石1個
將自己手上的咭混回DECK之內，重新抽回相同數量的咭
在自己沒有好咭時使用，但在JUNIOR和SENIOR RULE之內抽不到好咭的機會不高，PRO RULE專用？

MM031ドロー5
MAGIC ★★
魔石2個
抽咭直至手中有5張咭為止
如果玩者是用速攻型DECK，魔法和怪物都是以用完即棄的，這張咭便能發揮最大功用。

MM032レベルチェンジ
MAGIC ★★
魔石2個
將任一怪物的LEVEL升一級或降一級
是升是降完全是由RANDOM決定，通常是用於自己LV1的怪物身上，這樣即使抽到降級也不怕。

MM033バーサクパワー
MAGIC ★★ 魔石3個
令目標怪物的攻擊力加1P，但攻擊後該怪物會減1點HP
驟眼看它比035的パワーアップ要差，但某時令自己的怪物在攻擊後死掉可以防止對手的怪物升級

MM034サンダー
MAGIC ★★★

魔石4個

給予任一MASTER或怪物3點傷害

除了可以用來除去敵人的怪物外，還可以幫助己方的怪物升級，和向敵人MASTER作最後一擊。每幅DECK至少都要有一張。

MM035パワーアップ
MAGIC ★★★

魔石3個

令目標怪物的攻擊力加1P

用途和バーサクパワー相似，也是用作加快升級和作出致命一擊的工具。加進任何DECK種類裏面都可以。

第二代咭 MAGICAL&WORLD

MW036レイラ
MONSTER ★　前衛型

LV	HP	技	
LV1	HP1	鬼火	2P
LV2	HP1	鬼火	3P

它是一隻為了被敵人擊倒而活的怪物。當敵人擊倒它後就會受咀咒，之後每次行動都會受到傷害。

MW037レイババ
MONSTER ★★★　SUPER CARD

LV	HP	技	
LV3	HP3	鬼火	4P

它的攻擊特性和レイラ沒有分別，也是在死後將敵人咀咒。由於它平時的攻擊力有4點，算是比較好用。

MW038ラッティ
MONSTER ★　前衛型

LV	HP	技	
LV1	HP5	拳頭	2P
		投貝殼(弱直)	2P 0個
LV2	HP3	拳頭	3P
		投貝殼(弱直)	3P 0個

不使用魔石也能攻擊後排敵人的「投貝殼」非常好用，但攻擊力是越遠越弱，是它比不上コワイル的地方。

MW039ドラッティ
MONSTER ★★　SUPER CARD

LV	HP	技	
LV3	HP5	奇蹟拳頭	5P
		投貝殼(弱直)	5P 0個

ラッティ的LV3形態。「投貝殼」的威力暴增至5點，即使性質是「弱直」也變得無所謂，不使用魔石也是優點之一。

MW040ヤミー
MONSTER ★★　前衛型

LV	HP	技	
LV1	HP5	波板糖拳	2P
		不客氣了！	1個
LV2	HP5	波板糖拳	3P
		不客氣了！	1個

「不客氣了！」可以奪去敵人MASTER的魔石變成自己的，在有特殊能力的怪物中它的HP相當高，可以多用。

MW041ガンガラ
MONSTER ★★　前衛型

LV	HP	技	
LV1	HP5	杖擊	2P
		跳舞	2個
LV2	HP5	杖擊	2P
		跳舞(任)	1個

「跳舞」可以將敵人怪物的LEVEL降低，非常有效。LV2時使用的魔石減少更可以選擇任一目標。

MW042ドンガラ
MONSTER ★★★★　SUPER CARD

LV	HP	技	
LV3	HP5	杖擊	3P
		跳舞(任)	1個

雖然基本性能沒有大變動，但它可以一次過使用兩次「跳舞」，對敵人是一大威脅，應將之放在後排使用。

MW043クロロウ
MONSTER ★★　前衛型

LV	HP	技	
LV1	HP5	爪擊	2P
LV2	HP5	爪擊	3P
		再見	2個

LV1時它只是普通怪物一隻，但在LV2時則可以將鄰接的怪物立即消失！使用得宜的話對敵人可是一大打擊。

MW044コカッパー
MONSTER ★★　前衛型

LV	HP	技	
LV1	HP5	頭鎚	2P
		麻痺	2個
LV2	HP5	頭鎚	3P
		麻痺	2個

將面前敵人麻痺是它的特技，尤其是當對手怪物是SUPER CARD時，可以用來爭取時間，尋找對付它的方法。

MW045カッパラー
MONSTER ★★★★ SUPER CARD

LV	HP	技	
LV3	HP6	破竹斬	3P
		麻痺(任)	3個

LV3的コカッパー不單止有6點HP，所擁有的麻痺能力更可以令敵人MASTER也失去行動力，是非常強力的怪物。

MW046チャミー
MONSTER ★★　前衛型

LV	HP	技	
LV1	HP6	拳頭	2P
		扮鬼臉(任)	2個
LV2	HP6	拳頭	3P
		扮鬼臉(任)	2個

即使沒有特殊能力，HP有6點已是相當優秀。「扮鬼臉」可以令敵人怪物失去選擇攻擊目標的權利，是最究極的防禦技，可以多用。

MW047スッピーン
MONSTER ★★　前衛型

LV	HP	技	
LV1	HP5	尾巴	1P
		電擊	1D 2個
LV2	HP5	尾巴	2P
		電擊	1D 2個

以集中攻擊MASTER為主的速攻DECK絕不能缺少的咭之一。因為它可以利用升級來回復HP，耐久力比其他速攻怪物強。

MW048チュトロ
MONSTER ★★★　前衛型

LV	HP	技	
LV1	HP5	蝙蝠	1P
		吸血	1D 2個

性能和047的スッピーン相似，也是攻擊MASTER用的怪物，不過「吸血」更有回復自己的HP的特性。如果チュトロ的HP是滿的，吸血後就會自爆死。

MW049ぎんじ
MONSTER ★★★　前衛型

LV	HP	技	
LV1	HP4	身體攻擊	2P
LV2	HP4	身體攻擊	3P

雖然HP低，但它在被敵人擊倒後會變身成ハッピー，因此變相是有兩隻怪物，作為牆來使用也可以。

MW049ハッピー
MONSTER ★★★　後衛型

LV	HP	技	
LV1	HP3	大聲公拳	1P
		呼！呼呼呼！(任)	3個
LV2	HP3	大聲公拳	1P
		呼！呼呼呼！(任)	3個

ぎんじ的成蟲形態。「呼！呼呼呼！」可以將任人怪物升一級，但用後ハッピー就會立即消失。

MW050アップル
MONSTER ★★★　SUPER CARD

LV	HP	技	
LV3	HP5	大聲公拳	3P
		呼！呼呼呼！(任)	1個

將ぎんじ或ハッピー升至LV3的形態。「呼！呼呼呼！」變得只消耗一粒魔石，並可以無限次使用，玩者應立即將它放在後衛，協助其他怪物升級。

MW051ルースター
MONSTER ★　前衛型

LV	HP	技	
LV1	HP5	爪擊	2P
		覺醒(任)	1個
LV2	HP5	爪擊	3P
		覺醒(任)	0個

「覺醒」可以將準備中的怪物立即召喚出來。另外如果ルースター本身被擊倒，所有準備中的怪物都會立即醒來。

MW052クレア
MONSTER ★★★　後衛型

LV	HP	技	
LV1	HP5	掌擊	2P
		清理(任)	2個
LV2	HP5	掌擊	2P
		清理(任)	1個

「清理」可以將任一怪物身上的特殊狀態除去，在戰鬥中盤召喚出來有不俗的效果。

MW053テレポ
MONSTER ★★★　後衛型

LV	HP	技	
LV1	HP4	頭鎚	2P
		空間轉移(任)	3個

「空間轉移」可以將任何兩隻怪物的位置對調，即使那怪物是在準備中也沒有問題，是有着無限可能性的一招。

MW054ラティーヌ
MONSTER ★★★　後衛型

LV	HP	技	
LV1	HP4	掌摑	2P
		治療(任)	1HP 1個
LV2	HP2	掌摑	0P
		上級治療(任)	1HP 2個

回復用能力「治療」只對怪物有效，但「上級治療」則可以回復MASTER的HP！不過要注意她在LV2時只有2HP。

MW055かまいたち
MAGIC ★

魔石3個

對任一方面的前排生物做成1點傷害

這魔法的攻擊力低，因此不能傷MASTER分毫，但它最大的用途是在於一次過解除敵人前排怪物的儲氣狀態。

MW056バイバイ
MAGIC ★★

魔石1個

令己方任一怪物從場上消失

主要用途是將己方瀕死中的怪物消失，防止敵人怪物升級，不過始終使用的機會不多。

MW057フエルストーン
MAGIC ★★

魔石1個

令任一MASTER的魔石數增加1-3個

如果玩者的DECK需要大量的魔石去運作，這張是絕對不能缺少。不過會增加多少個魔石是RANDOM的，比較不安定。

MW058とくぎふうじ
MAGIC ★★

魔石2個

在一回合內封住敵人MASTER或怪物身上其中一

可以將敵人某一麻煩的特技封印，以拖延時間找尋解決它的方法。不過有效時間只有一回合是缺點。

MW059パワー2
MAGIC ★★

魔石1個

在一回合內將任一怪物的攻擊力變成2P

攻守均可的優秀魔法。一方面它可以廢去敵人的SUPER CARD武功，另一方面可以令己方沒有攻擊力的怪物變得有攻擊力，相當靈活。

MW060あくまのダンス
MAGIC ★★★

魔石2個

將任一怪物的LEVEL降低一級

將敵人千辛萬苦升了級的怪物變回原狀的強力魔法。尤其是以對付SUPER CARD最為有效。但留意LEVEL降低後的SUPER CARD會返回DECK的頂部。

MW061だいちのいかり
MAGIC ★★★

魔石6個

對場上所有MASTER和怪物做成3點傷害

威力絕大的魔法。在己方的部隊全滅時使用，這可是擁有一發逆轉的效果。不過留意如果玩者用這魔法殺掉自己的怪物，就會被扣去一點HP。

MW062ワープ
MAGIC ★★★

魔石3個

將場上任何兩隻怪物對調位置

最大的用途當然是將敵人前後排倒轉，以消滅麻煩的後排敵人。又或者是將己方躲在後方的SUPER CARD調前，向敵人MASTER作出致命一擊。

MW063ゆうだち
MAGIC ★★★★

魔石2個

將場上所有特殊效果清除

雖然這張咭十分罕有，但效果卻不是太強，而且有用的時候不多。通常是先用它將敵人的防禦魔法解除，然後再加強己方的能力去攻擊。

MW064ハイヒーリング
MAGIC ★★★★

魔石2個

回復任一怪物或MASTER1點HP

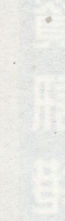
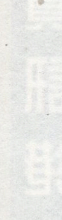
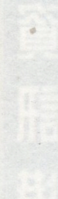
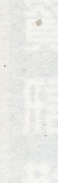
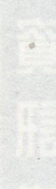
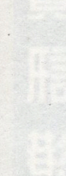
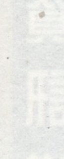
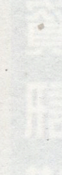
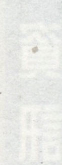
用它來回復自己的HP是基本用法，不過和攻擊用魔法相比，治療魔法的用途明顯較為次要。

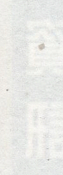
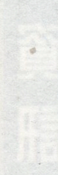
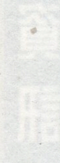
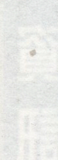
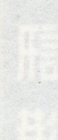
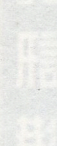
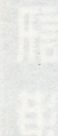
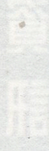
MW065あっかんべ
MAGIC ★★★★

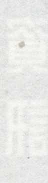
魔石2個

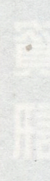
令任一怪物只能向玩者指定的目標攻擊

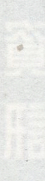
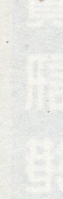
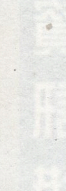
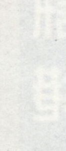
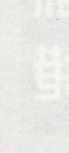
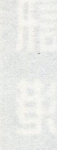
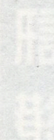
最強的防禦魔法。例如向敵人的SUPER CARD使用，並指定目標是對手MASTER，就能令它完全失去攻擊能力。

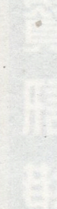
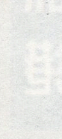











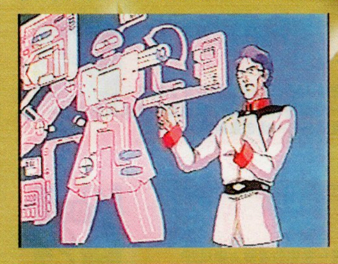
TEXT：哀戰士酒井明

機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 自護一年戰爭攻略(聯邦編)

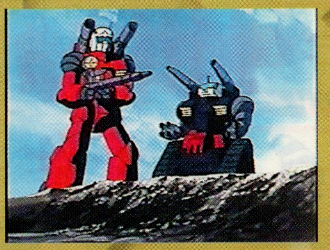
PS 製造商：BANDAI
售價：6800日圓　發售日：發售中
容量：2 CD-ROM　記憶：3-6 block
SLG／MEM／1P

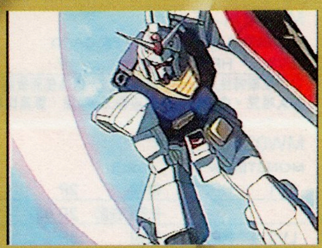
V作戰實行

遊戲門開始時的第一回合，玩者便可在特別的一欄中找到V作戰，遊戲的第三個回合，便可實行「比索計畫」(ビンソン計畫)，比索計畫實行後，便可改良「撒拉米斯級」(サラミス)及「麥捷倫級」(マゼラン)成為運輸武艦，開發「撒拉米斯級K」及「麥捷倫級K」，如實行V作戰，便可開發MS及MA技術，玩者最初只可開發核戰機和飛馬級戰艦，當開發核戰機後，便可開發太空坦克，然後是雷射大砲，到最後便是試作型高達，如果開發機體時，技入雙倍資金，可在遊戲的第十一個回合，完成整個V作戰計畫，完成V作戰計畫後，便會出現「RX回收計畫」，「RX回收計畫」如不實行，便會在五個回合內消失，實行「RX回收計畫」後白色基地號及隊員，便會在SIDE 7組成，經過數個回合後便能取得白色基地號及高達RX78-2的設計圖。









北京攻略作戰



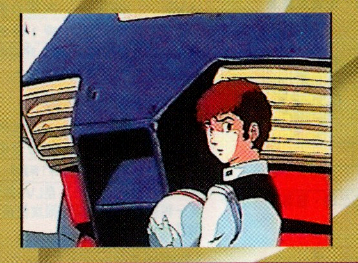
雖然飛機和坦克的價錢十份低，通常以九架FLYMANDER便可與三隻渣古匹敵，但是因為在遊戲中最多只可生產200個部隊，所以如果要使用飛機坦克來佔領及保護多個據點的話，200個部隊根本是不足夠的，亦將會是一件十分吃力和花時間的事，所以如果玩者要實行北京(ペキン)攻略作戰，便最好便完成了V計畫後才進攻，量產型太空坦克雖然射程遠，攻擊力也不俗，可是移動力卻十分低，所以如果沒有運輸機而使用太空坦克來攻擊據點，是十分緩慢的，聯邦軍的無敵地上霸王依然是陸戰型高達，陸戰型高達的攻擊力高移動力強，但是卻不能攻擊水底下的敵人，所以如果要攻擊的地上據點有海洋的話，便要多帶幾隻高達了。



RX回收計畫



「RX回收計畫」實行後三個回合後，白色基地號便會到達了「朗拿志」，選擇「YES」便會繼續委任白色基地隊，而巴奧亦會因此而死亡，選擇「NO」白色基地隊便會解散，如繼續委任白色基地隊，白色基地號便會向著北美進發，而馬少尉便會要求給予白色基地號補給，選擇「YES」，三個回合後便會收到白色基地號把加曼部隊消滅的報告，如選擇「NO」，白色基地號便會被加曼部隊消滅，而白色基地隊亦會因此而解散，這樣玩者可使用白色基地隊的隊員，白色基地隊的隊員的隊員包括有亞寶、亞龍、美美、美里、亞佳、亞寶、馬西、隼人及布拉度。

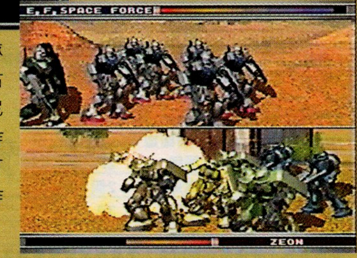




夏威夷攻略作戰及北美洲攻略



北京攻略作戰完成後，便可實行夏威夷(ハワイ)攻略作戰，夏威夷四面環海，玩者如果要使用陸戰型高達，便要利用潛水艇和運輸機把它們輸送到島上，而高達便負責攻擊潛水部隊，但是要注意在水中的高達是不可攻擊空中部隊的，要攻擊空中部隊便要使用飛機或水中吉姆了，佔領夏威夷後便可實行「加利福尼亞」(カリフォルニア)攻略作戰，把加利福尼亞攻陷後，便可實行「紐約」(ニューヨク)攻略作



藍巨星賴巴



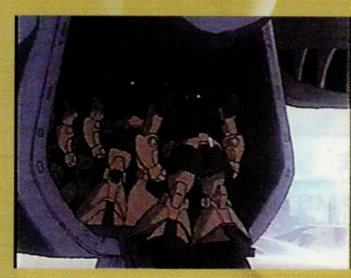
白色基地號把加曼部隊擊倒後兩個回合，便會收到加曼國葬的擴播，而自護的部隊士氣將會提升，他們亦會派遣賴巴隊去攻擊白色機地號，而馬少尉便會在這時再次要求替白色機地號補給，選擇「YES」的話，左三個回合後，便會收到白色機地號擊破賴巴隊的消息，而賴巴隊將會全員死亡，如選擇「NO」，白色機地號便會被賴巴擊破，而白色機地隊便會解散，這時玩者便可操控白色機地隊的成員，擊破賴巴隊後兩個回合，便會收到賴巴的殘黨攻擊白色機地隊的消息，白色機地隊雖然把賴巴的殘黨擊破，但白色機地隊的成員亞龍，會在此成為賴巴殘黨的培葬品，過了幾個回合，便會收到白色機地隊的戰鬥資料，看過了資料後，便可實行吉姆強化計畫。



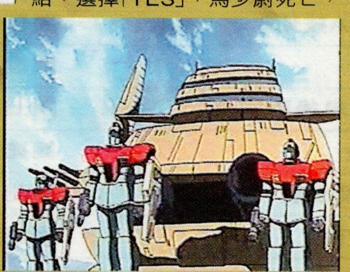




奧狄沙攻略作戰



把「加利福尼亞」和「紐約」攻陷後，便可實行奧狄沙(オデッサ)攻略作戰，這時可邀請白色機地隊參戰，選擇「NO」，白色機地隊便會向奧狄沙進發，選擇「YES」，便不邀請白色機地隊參戰，選擇「NO」後數個回合，馬少尉便會要求要替白色機地號補給，選擇「YES」，馬少尉死亡，而自護的黑三連星亦會死亡，選擇「NO」，馬少尉便會歸隊，而白色機地隊便會被黑三連星擊破，白色機地隊的成員便會即時歸隊，進入奧狄沙後，馬古會使用核彈攻擊，如白色基地沒有參戰或被擊破，馬古便會成功使用核彈，如白色基地參加奧狄沙作戰，馬古的核彈便會被拆除，佔領奧狄沙後三個回合，便會收到白色基地號到了「貝爾法斯特」的消息，這時可選擇解散白色機地隊，選擇「NO」，白色機地隊便會解散，而亞佳便會失縱，選擇「YES」，三個回合後白色機地隊便會與自護的潛水部隊交戰，並把自護的潛水部隊擊破，自護軍的人物「佈」(ブーン)死亡，兩個回合後，上層會問是否把白色機地編為第十三獨立小隊，選擇「YES」，自護軍潛入查布羅(ジャブロー)，聯邦軍「華迪」死亡，查布羅局地戰開始，所以要記著留一些部隊在查布羅，否側查布羅被攻陷遊戲便會立即結束。



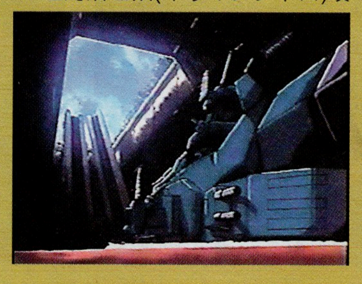




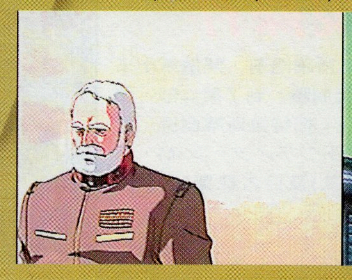
基理馬治也奴及星一號作戰



擊倒所有潛入查布羅的部隊後兩個回合，第十三獨立小隊便會上宇宙，而自護軍的杜能(ドレン)，便會被第十三獨立小隊擊倒而死亡，再過兩個回合，第十三獨立小隊擊倒剛斯光(コンスコン)，自護軍的剛斯光死亡，佔領奧狄沙後，便可實行基理馬治也奴(キリマンジャロ)攻略作戰，而當聯邦軍開發了太陽系統後，便可實行星一號作戰，星一號作戰的目標是宇宙的「所羅門」(ソロモン)，如有成立第十三獨立小隊，便可邀請他們參戰，攻擊所羅門途中，聯邦軍會使用太陽系統ＳＯＬＡＲ SYSTEM，並收到聯邦軍擊倒湯義剛(ドズル)的消息，可是聯邦軍的史力加亦會跟隨著湯義剛一起死亡，取得所羅門後，便可邀請第十三獨立小隊追擊在所羅門脫出的敵軍部隊，選擇「YES」，自護軍的馬古(マ・クベ)便會死亡，兩個回合後，在所羅門附近發現有敵軍出現，選擇「YES」，第十三獨立小隊便會把巨型MA擊破，而自護軍的謝利(シャレア・ブル)亞和西姆(シムス)便會死亡。

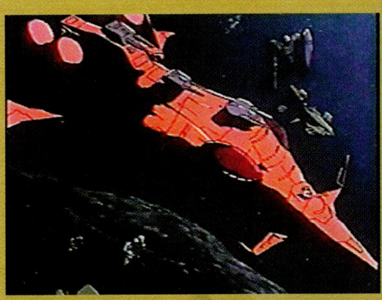






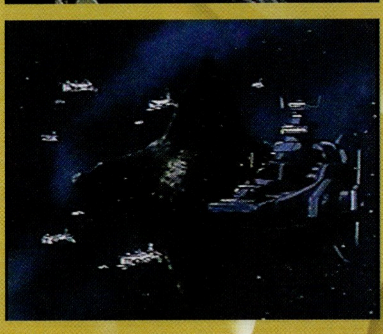


阿巴奧、古拉拿達及S-3城市攻略作戰



第十三獨立小隊便會把巨型MA擊破後，便可實行阿巴奧(ア・バオア・クー)攻略作戰，進入阿巴奧後，自護便會提出和平條約，選擇「NO」，自護軍會使用太陽砲作出攻擊，進入了阿巴奧的30%部隊便會被消滅，實行了阿巴奧攻略作戰，如第十三獨立小隊依然存在，便可命令他們參加阿巴奧攻略作戰，選擇「YES」，如玩者開發了MC研究技術，在攻擊阿巴奧途中，便會收到第十三獨立小隊把愛美號擊破的消息，而自護軍的娜娜亦會死亡，之後便會收到他們擊退馬沙的情報，第十三獨立小隊亦會自動解散，白色基地的事件也就在此完結，把阿巴奧攻陷後，基力便會提出和平條約，選擇「NO」，便可實行古拉拿達(グラナダ)攻略作戰，佔領古拉拿達，便可實行S-3城市攻略作戰，把S-3城市攻陷後便會完成第一章的基力之野望，進入自護之系譜。









特別事件一覽表

事件	條件	備註
V作戰	遊戲開始第一回合	開發MS及MA技術
比索計畫(ビンソン計畫)	遊戲開始第三開發運輸艦隻	/
MC技術研究	MS技術9、MA技術6	開發G3高達
開發太陽系統(ソーラーシステム)	基礎技術10	開發太陽系統
EXAM技術研究	EXAM事件出現後兩回合	BLUE DESTINY開發
NT研究機關設立	攻陷所羅門後	高達NT1開發
強化人間開發計畫	NT研究機關設立後	強化「斯勞」開發
護送NT1	高達NT1開發後	姬絲加入
敵軍巨大調查	敵MA技術10以上	Ez8開發、斯羅下落不明
敵軍生化兵器調查	敵基礎技術12以上	理安加入











特拉斯、佐米托夫泰坦斯、斯洛哥泰坦斯及亞古捷斯出現條件

玩者只需在謝利亞死前，即攻打所羅門前，解散第十三獨立小隊，而能夠在100回合內完全制勝，到了第二部，便會出現特拉斯(デラース・フリート)，把特拉斯擊倒後，便會順序出現佐米托夫泰坦斯(ジャミトフティターンス)、斯洛哥泰坦斯(シロッコティターンス)及亞古捷斯(アクツス)。





聯邦軍機體一覽表
MOBILE SUIT



吉姆(ジム)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
3000	8	\	\	\	V作戰實行、陸戰型吉姆開發後



寒冷地用吉姆(ジムD型)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1500	4	6	3	\	吉姆開發後



吉姆COMMAND G(ジムコマンドG)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
2500	6	8	6	\	吉姆開發後



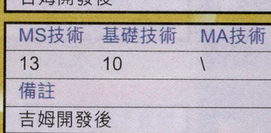
吉姆COMMAND GS(ジムコマンドGS)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
2500	6	9	6	\	吉姆開發後



吉姆改(ジム改)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
3500	6	13	10	\	吉姆開發後





重火力吉姆(パワード・ジム)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
5000	8	15	10	10	吉姆開發後



吉姆CUSTOM(ジム・カスタム)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
4000	6	15	10	10	重火力吉姆開發後



輕裝甲吉姆(ジム・Lアーマー)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1500	4	6	3	\	吉姆開發後



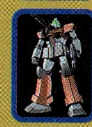
狙擊吉姆 CUSTOM(ジム・Sカスタム)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
3000	6	7	6	\	吉姆開發後



狙擊吉姆2(ジムスナイパーII)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
5000	8	11	9	\	狙擊吉姆開發後



吉姆大砲(ジムキャノン)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1500	6	5	3	\	雷射大砲、吉姆開發後



吉姆大砲 2(ジムキャノンII)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
5000	8	15	10	10	吉姆大砲開發後



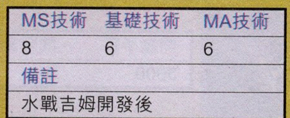
水戰吉姆(アクアジム)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
2000	6	5	3	3	吉姆開發後



水戰高達(スイチュウ型G)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
3500	8	8	6	6	水戰吉姆開發後





太空坦克(ガンタンク)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
2500	4	\	\	\	V作戰實行後



量產型太空坦克(ガンタンク[リ])

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
3000	6	4	3	\	太空坦克開發後



雷射大砲(ガンキャノン)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
3000	6	\	\	\	V作戰實行後



雷射大砲武裝追加

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1000	1	\	\	\	雷射大砲開發後



雷射大砲-3(ガンキャノン-3)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
3000	6	10	9	\	雷射大砲開發後



雷射大砲2(ガンキャノンII)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
3000	6	7	3	\	雷射大砲開發後



雷射大砲-D(ガンキャノン-D)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
3000	6	9	6	\	雷射大砲-3開發後



試作型高達(プロトガンダム)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
3500	6	\	\	\	V作戰實行後



高達(ガンダム)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
3500	6	\	\	\	RX回收計畫實行後



高達武裝追加

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1000	1	\	\	\	高達開發後



G-3高達(G-3ガンダム)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
5000	6	9	9	3	高達開發後



高達ALICE(Gアレックス)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
6000	8	12	12	3	G-3高達開發後



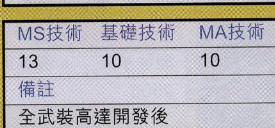
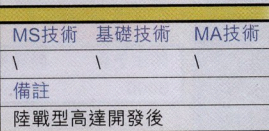
全武裝高達ALICE(FAアレックス)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
6000	8	12	12	3	高達 ALICE開發後

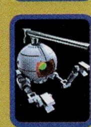


全武裝高達(FAガンダム)

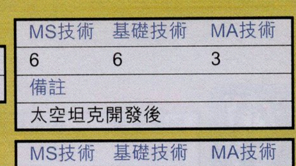
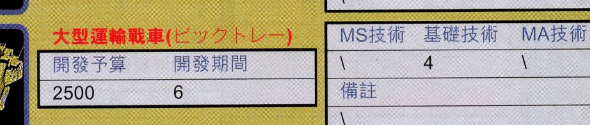
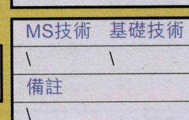
開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
5000	8	12	9	3	高達開發後

圖	名稱	開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
	全武裝高達武裝追加	5000	5	12	9	3	全武裝高達開發後
 	重甲高達(ヘビーガンダム)	5000	8	13	10	10	全武裝高達開發後
 	陸戰型吉姆(リクセンGM)	2000	4	\	\	\	陸戰型高達開發後
	陸戰型吉姆武裝追加	1000	1	\	\	\	陸戰型吉姆開發後
	陸戰型高達(Gリクセン型)	2500	4	\	\	\	高達開發後
	陸戰型高達武裝追加 1	1000	1	\	\	\	陸戰型高達開發後
	陸戰型高達武裝追加 2	1000	1	\	\	\	陸戰型高達武裝追加 1開發後
	高達Ez-8(G・Ez-8)	3000	4	8	3	\	陸戰型高達、MS 08小隊成立後
	妖精高達(ガンダムピクツー)	5000	6	10	9	\	陸戰型高達開發後
	BLUE DESTINY-1號機(BD-1)	4000	6	8	6	\	「EXAM」SYSEM研究實行後
	BLUE DESTINY-2號機(BD-2)	4000	6	9	6	\	「EXAM」SYSEM研究實行後
	BLUE DESTINY-3號機(BD-3)	4000	6	9	6	\	「EXAM」SYSEM研究實行後

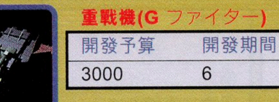
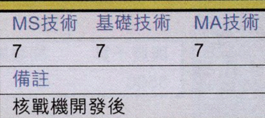
MOBILE ARMOUR

圖	名稱	開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
	鐵球・P型(ボール・Pタイプ)	1500	4	3	3	4	吉姆開發後
	鐵球(ボール)	1000	4	6	3	4	鐵球・P型開發後

車輛

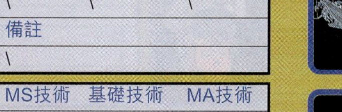
圖	名稱	開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
 	太空坦克2(ガンタンクII)	2500	4	6	6	3	太空坦克開發後
	HOPPER TRUCK(ホバートラック)	500	2	3	2	\	\
	大型運輸戰車(ビックトレー)	2500	6	\	4	\	\
 	風戰車(ファンファン)	\	開始時已可生產	\	\	\	\
	TIN戰機(TINコッド)	1000	2	\	1	\	\
	FLYMANDER(フライマンタ)	\	開始時已可生產	\	\	\	\
	DEATH LOCK(デプロッグ)	1500	2	\	2	\	\
 	伊斯卡路古(ドン・エスカルゴ)	1000	2	\	2	\	\
	達斯(デッシュ)	1000	2	\	3	\	\
 	美迪亞(ミデア)	\	開始時已可生產	\	\	\	\
	美迪亞改(ミデア改)	2500	4	\	8	\	\

航宙

圖	名稱	開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
	核戰機(コアファイター)	1000	2	\	\	\	V作戰實行後
	G長戰機(コアブースタ)	1500	4	5	5	5	核戰機開發後
 	重戰機(G ファイター)	3000	6	7	7	7	核戰機開發後



多利亞艾斯(トリアーコズ)



開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
\	開始時已可生產	\	\	\	\



S FISH (Sフィッシュ)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1000	2	\	1	\	\



巴夫利古(パブリク)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1500	2	\	7	\	\

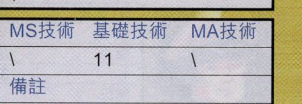


艦船



告落寶斯(コロンブス)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
\	開始時已可生產	\	\	\	\



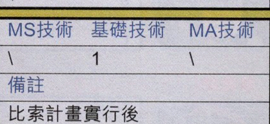
告落寶斯改(コロンブス改)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
1500	4	\	11	\	\

撒拉米斯級(サラミス)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
\	開始時已可生產	\	\	\	\

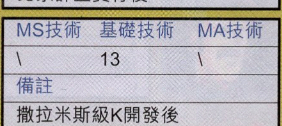




撒拉米斯級K(サラミスK)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
2000	6	\	1	\	比索計畫實行後





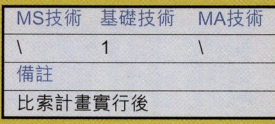
撒拉米斯級改(サラミス改)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
3000	8	\	13	\	撒拉米斯級K開發後



麥捷倫級(マゼラン)

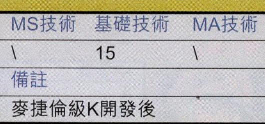
開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
\	開始時已可生產	\	\	\	\



麥捷倫級K(マゼランK)

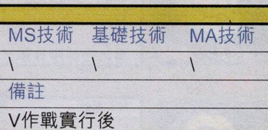
開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
2000	6	\	1	\	比索計畫實行後





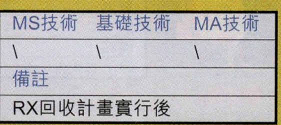
麥捷倫級改(マゼラン改)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
4000	8	\	15	\	麥捷倫級K開發後



飛馬級(ペガサス)

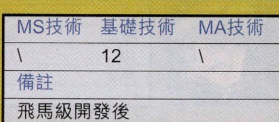
開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
5000	10	\	\	\	V作戰實行後



木馬號(ホワートバース)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
5000	6	\	\	\	RX回收計畫實行後

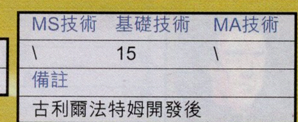




古利爾法特姆(グレイファントム)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
6000	8	\	12	\	飛馬級開發後





亞魯比安(アルビオン)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
8000	12	\	15	\	古利爾法特姆開發後



U型潛水艇(U型センスイカン)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
\	開始時已可生產	\	\	\	\



M型潛水艇(M型センスイカン)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
3000	8	\	4	\	\



HLV

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
\	開始時已可生產	\	\	\	\

更正啟示

由於121期的自護一年戰爭攻略，出現了悲哀慘絕的製作上錯誤，所以在此作出各重要據點及事件的日文補充，並以哀戰士身份代表悲哀，向讀者們表示抱歉。

重要據點一覽表

宇宙

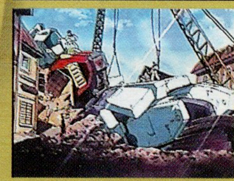
重要據點	生產值	收入
SIDE 3(サイド3)	30	1250
古拉拿達(グラナダ)	650	750
阿巴奧(ア・バオア・クー)	400	400
所羅門(ソロモン)	200	200
朗拿志(ルナ2)	400	450

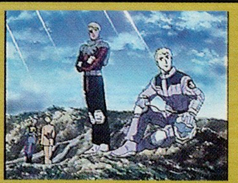
地球

重要據點	生產值	收入
貝爾法斯特(ベルファアスト)	30	450
奧狄沙(オデッサ)	1600	250
基理馬治也奴(キリマジャロ)	650	250
馬特拉斯(マドラス)	30	400
北京(ペキン)	50	300
海神基地(トリントン)	50	250
夏威夷(ハワイ)	200	600
加利福尼亞(カリフォルニア)	800	400
紐約(ニューヨーク)	200	750
查布羅(ジャブロー)	1600	600

日文補充

1. 太陽砲(ソーラレイ)
2. 白詩計畫(ペスン計畫)
3. 富拉拿加(フランカン)
4. 飛龜(アプサラス)
5. 生化兵器(アスタロス)









聯邦軍人物一覽表

雷比路(レビル)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
A	可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
12	15	8	4	8	5
備註					
雷比路部隊被擊破後遊戲便會即時終結					

高布(ゴップ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
2	1	9	0	8	0
備註					
除了耐久力，其他所有能力都不會提升					

泰安武(ティアンム)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
10	12	8	5	10	4
備註					
\					

艾能(エルラン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
3	6	7	1	2	1
備註					
\					

華安多(ワイアット)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
2	1	4	0	2	1
備註					
\					

哥雲(コーウェン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
10	12	7	5	8	4
備註					
\					

佐米托夫(ジャミトフ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
10	10	6	1	5	3
備註					
\					

巴奧(パオロ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
8	11	4	1	8	4
備註					
\					

費利斯(ブレックス)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
11	9	8	3	4	4
備註					
\					

史丹寶(シナプス)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
9	10	3	2	9	5
備註					
\					

華格爾(ワッケイン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
6	9	8	2	8	5
備註					
\					

法斯古(バスク)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
1	11	10	6	7	4
備註					
\					

柏根(ヘシケン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
8	11	9	4	8	6
備註					
\					

節達(ジダン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
5	3	3	2	3	1
備註					
\					

尼多(リード)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
1	3	3	1	3	1
備註					
\					

雲迪(ウシディ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
9	6	4	2	3	2
備註					
\					

索曼勒(ジャマイカン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
1	6	5	3	4	2
備註					
\					

馬少尉(マチルダ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
10	7	2	1	4	3
備註					
\					

班尼古(バニング)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
7	9	5	11	11	9
備註					
\					

拉娜(ライラ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
3	8	7	9	8	8
備註					
\					

李雅(レイヤー)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
7	9	5	11	11	9
備註					
\					

史力加(スレッガー)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
7	9	5	11	11	9
備註					
\					

聯邦軍特別人物一覽表

摩西亞(モンシア)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
3	6	8	7	8	7
備註					
\					

夏圖(ベイト)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
5	7	5	6	7	7
備註					
\					

斯羅(シロー)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
5	3	12	5	7	4
備註					
每次提升等級時，指揮及耐久力也會加2。					

尤奧(ユウ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
5	7	5	6	12	8
備註					
\					

菲力佈(フィリップ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
5	4	7	5	7	6
備註					
\					

沙馬拿(サマナ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
3	3	3	4	6	3
備註					
\					

逸扎(ヤザン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
2	5	12	14	11	6
備註					
\					

麥古(マイク)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
7	2	2	3	4	2
備註					
\					

艾達魯(アデル)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
4	6	4	3	9	4
備註					
\					

辛達斯(サンダース)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
3	3	11	8	6	5
備註					
\					

卡蓮(カレン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
6	6	10	7	5	5
備註					
\					

佈拉度(ブライト)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
5	12	10	6	8	6
備註					
第13獨立小隊解散後才可使用，魅力、指揮、射擊升級後+2					

美里(ミライ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
A	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
10	7	6	2	8	7
備註					
第13獨立小隊解散後才可使用，指揮、反應升級後+2					

阿龍(リュウ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
3	3	11	8	6	5
備註					
第13獨立小隊解散後才可使用，魅力升級後+2					

亞寶(アムロ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
E	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
5	8	8	10	12	12
備註					
第13獨立小隊解散後才可使用，格鬥、射擊、反應升級後+2					

馬西(セイラ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
B	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
10	8	7	4	7	7
備註					
第13獨立小隊解散後才可使用，射擊、反應升級後+2					

亞佳(カイ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
5	7	5	7	8	9
備註					
第13獨立小隊解散後才可使用，射擊升級後+2					

隼人(ハヤト)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
5	7	8	9	7	7
備註					
第13獨立小隊解散後才可使用，魅力、指揮升級後+2					

美美(フラウ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
6	1	4	2	2	2
備註					
第13獨立小隊解散後才可使用，耐久升級後+2					

姬斯(クリス)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
6	2	5	6	6	5
備註					
NT專用機ALICE開發後才可使用，射擊、反應升級後+2					

理安(レオン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
3	5	2	8	4	12
備註					
破壞生化武器後才可使用					

斯勞(ゼロ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
C	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
9	2	2	16	12	13
備註					
NT研究所設立後才可使用					

TEXT：對B.OW.用B.O.W. NEMESIS-T00

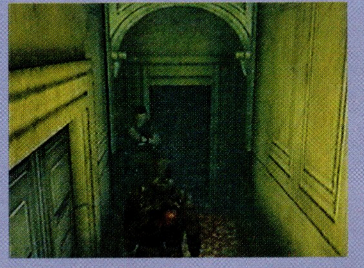
BIOHAZARD CODE:Veronica 完全爆機攻略（最終回）





利用Alexia的「Alexia寶石」，果然成功將畫後的門打開。這通道（098）可通往「Alfred寢室（100）」、「Alexia寢室（101）」和「書齋（099）」，當然會有不少喪屍擋路了，處理他們後便可進入「書齋（099）」。這裡設有打字機及色帶一份，但沒有道具箱，書桌的抽屜內有一條「滅菌室之鍵」，旁邊有一幅第一代家主Veronica的畫像。

「Alfred寢室（100）」的門旁邊有兩株綠色藥草，由於「Alexia寢室（101）」上了鎖，故此一定先進入「Alfred寢室（100）」。這房間的設計的確和私邸一模一樣，不過音樂盒的王樣蟻之物件缺少了寶石；以暗門來到「Alexia寢室（101）」後，便會發覺音樂盒的女王蟻之物件同樣缺少了寶石，所以進入唯一用處是打開那上了鎖的門。至於那裡有這兩粒寶石？不就是滅菌室的虎頭像。







回到大堂後，在連接大堂及滅菌室的門使用「滅菌室之鍵（089）」便可以這門回到滅菌室，之後是到「地下配電室（088）」切斷電源。這樣便可回到大堂以那門回到滅菌室取「藍色寶石」和「紅色寶石」，之後就像私邸時般在「Alexia寢室（101）」關音樂盒及裝紅色寶石取音樂盒盤，在「Alfred寢室（100）」的音樂盒裝上藍色寶石和音樂盒盤便可令床降下露出梯子。經這梯子來到一間「隱藏房間（102）」，若玩者記性不錯的話該會發覺這是那段Alfred殺蜻蜓的短片的拍攝地點，而這裡有一幅被割破了的亞歷山大畫像，可見Alfred二人是十分憎恨其父親。調查桌上的桶子可得到一個「蜻蜓之部件」，同時這房間有兩株綠色藥草和一份手槍子彈，將它和「羽之部件」組合便會得到一隻「金之蜻蜓」，之後便要找尋最後的羽之部件了。

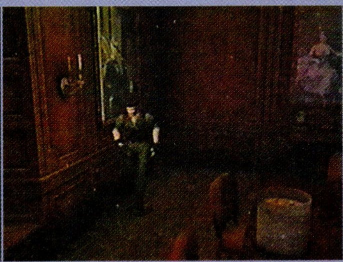


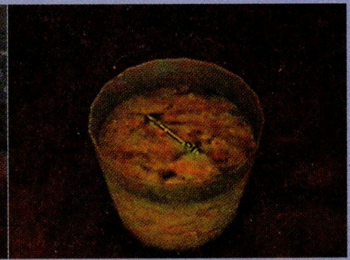












下一步是進入這通道最後的「遺傳研究室（103）」，上層的可找到兩株綠色藥草和FILE「CODE：Veronica報告書」，內容竟是Alfred和Alexia二人的身世。下層則可找到手槍子彈和散彈槍子彈各一份，按了熒幕下的掣便可打開玻璃箱取得最後的羽之部件，換言之「金之蜻蜓」可以完成了。

上層的門是通往「L字走廊（095）」，回到「地下囚禁室（096）」之前可先回「居間（094）」，作用是取回之前Claire沒有取的手槍子彈及散彈槍子彈各一份，推開書櫃將散彈槍裝上便可取得畫像後的火炎彈及榴彈各一份，取了彈後便可取回散彈槍。另外今次可能是最後一次接觸道具箱，最好準備足夠的強力武器、彈藥及回復道具，同時一定要帶「金之蜻蜓」及留一個空格，由於這裡沒有打字機，要SAVE便要回到書齋（099）了。

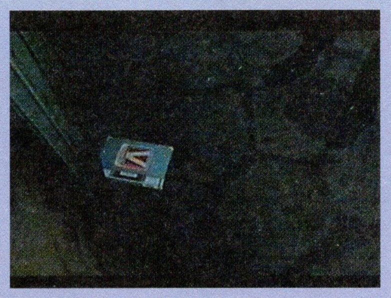






最後一戰







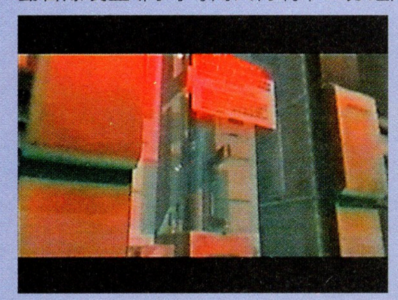
到達「地下囚禁室(096)」後(之前可在「L字走廊」推開兩個矮櫃取得弩之箭及榴彈)，Chris聽到牢獄中的Claire的哭泣聲，Chris終於知道Steve已經死去。由於門鎖上了，知道啟動自爆裝置可以解鎖的Claire便將「保安檔案」(內有保安卡一張)交給Chris。之後各位便要以樓梯來到上層的「控制室前通道(104)」，這裡除了有通往「控制室(105)」的門(使用「金之蜻蜓」開門)外，更有一支「線性衝擊砲」，不過要使用它便先要二人同時操作解除裝置，更要待它注滿能源才可使用。



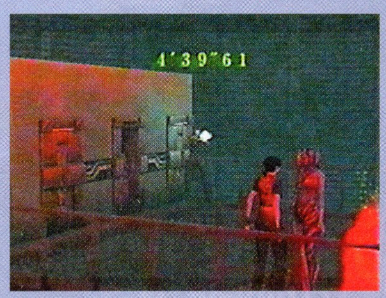




進入「控制室(105)」後，這裡有最後一株綠色藥草(上層)，更有最後兩隻喪屍，不過最好在近距離時以散彈槍指向上射頭(因他們HP奇高)。在上層的終端機前面使用「保安卡」，再輸入「Ashford家的偉大始祖」(即第一代家主)的名字作為密碼便可啟動自爆裝置(同時時間又再剩下五分鐘)。



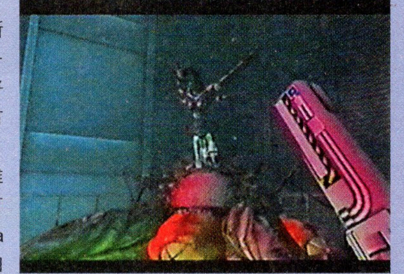


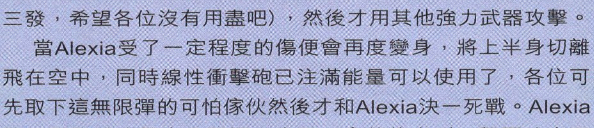


回到「控制室前通道(104)」後，Claire終於趕到，同時Alexia亦來到了。於是二人便趁她回復的時候將線性衝擊砲解封，之後Chris便叫Claire先逃走，Alexia當然不會讓他們成功，她放出火牆擋住Claire的退路，更走向Claire。這時各位要盡快用槍系武器(總之切忌用榴彈發射器)向Alexia射一槍，否則Claire便會被殺。



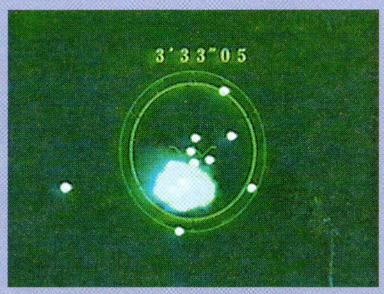
截停了Alexia後，Claire總算成功逃走了，Alexia則進行變身，成為了一隻類似蟻的巨型怪物。這個Alexia第二型態是不會移動的，攻擊方法是放出小型怪物、伸出巨型觸手攻擊和吐出毒液(未必中毒)。對付方法是不斷走到她面前將槍指向上射她上半身(被攻擊判定)，當受到一定程度的傷後便回復再走到她面前不斷攻擊……武器則最好先用會將敵人HP減半的對B.O.W.氣體彈攻擊(NORMAL只有三發，希望各位沒有用盡吧)，然後才用其他強力武器攻擊。

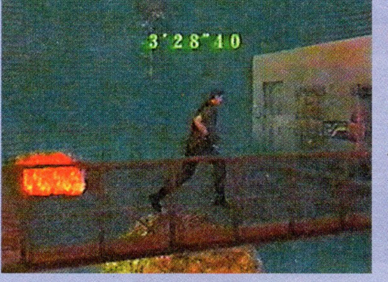




當Alexia受了一定程度的傷便會再度變身，將上半身切離飛在空中，同時線性衝擊砲已注滿能量可以使用了，各位可先取下這無限彈的可怕傢伙然後才和Alexia決一死戰。Alexia第三型態的攻擊十分單調，先飛一會然後大叫一聲再吐出四次火炎，接著再飛一會……故此每次吐完火炎便是攻擊的最好時機，線性衝擊砲和狙擊手步槍一樣是以主觀時點瞄準，各位只要利用L掣放大畫面便可輕易擊中她(一次已可)。至於Alexia的下場是怎樣？Chris能否成功逃走？爆機畫面會有答案。








完

特殊武器介紹



火箭發射器

一支《BIO》系列近乎不可缺少的超強武器，不過可能因追加了線性衝擊砲的關係，今集只會在完成特定條件爆機後才會出現。它的威力可說提高了，因為即使受害者是Tyrant以外的BOSS也可一擊扣盡所有體力（某些BOSS依然要用特殊方法了結），不再只是「對暴君專用兵器」了（暴君＝Tyrant……）。但是攻擊判定卻弱了（正確來說是嚴謹了），它是打不中伏下的東西的（移動中的喪屍犬、伏下詐死的喪屍、伏下攻擊的獵殺者或掃蕩者、Albinoid成體等等），不過以它節約彈藥也是一個不錯的方法。

至於使用條件的確有一定難度，因為除了要在4小時30分爆機、不用急救噴劑、不SAVE、不RETRY及集齊所有地圖外、竟然連是否將止血劑交給羅特利哥或在公邸的放映室救出Steve的速度也會影響評分！各位好好練習一下吧！

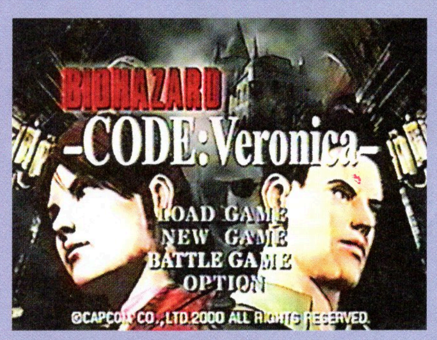
使用條件：以 S RANK 完成遊戲（難度是 NORMAL）

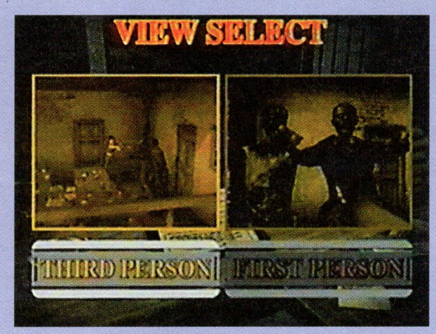


線性衝擊砲

今集新追加武器，是UMBRELLA開發用作消滅暴走的B.O.W.的究極武器，它的威力足以一擊消滅發動了T-Veronica病毒的Alexia，可怕程度可想而知了，缺點是使用時要用主觀視點瞄準，所以會比火箭發射器難用一點。而它似乎在完成一定條件後可讓玩者使用，不過……

BATTLE GAME





自從在SS版《BIO HAZARD》出現了迷你遊戲後，之後兩集《BIO》也在完成遊戲後追加迷你遊戲。《BHCV》當然不會例外，完成遊戲一次（難度不限）後便會追加這個BATTLE GAME。它的玩法和SS版《BIO》大同小異，同樣是在十多個沒有關連的版圖中消滅所有敵人，每一個版圖的敵人全滅後才可前往下一版圖，兩者的分別是《BHCV》途中絕對不會有道具箱出現，不過玩者手持的武器全是無限彈的（有後備子彈的則是子彈無限），如果各位細心的話更會發現途中有一定數量的藥草及急救噴劑。另外這模式在開始前是可以選擇使用主觀視點，雖然得到的效果是頗容易頭暈而且又不像《BIO HAZARD GUN SURIVOUR》般需要解謎，但這樣玩的《BIOHAZARD》的確十分有趣，加上DC的機能強勁，各位不需擔心這視點會出現嚇人的場面。

人物介紹

Claire Redfield



使用條件：無
武器：格鬥刀、弩（火藥箭）、M93R手槍、手槍子彈、混合藥草（綠＋紅＋藍）×4
隱藏武器：INGRAM M-10
BOSS：萊斯費特
S RANK條件：6：09：99以內完成

BATTLE GAME初期可以使用的人物，武器不但擁有一定攻擊力，更有四份混合藥草，是適合初學者的角色。主力武器當然是同時擁有攻擊力及機動力的弩（因有火藥箭），不過若對手是Bander snatch或獵殺者系便要有心理準備射多數箭。至於BOSS方面，雖然今次沒有狙擊手步槍，但只要拉遠距離不斷用弩攻擊，而當他移近時便立即走到另一個安全的地方再射便可把他打敗。要留意他的毒煙的毒依然是不能醫治的，故此不幸中毒便要以移動來判斷HP是否已扣盡。

Chris Redfield



使用條件：無
武器：格鬥刀、麥林、散彈槍、散彈槍子彈、混合藥草（綠＋紅＋藍）×2
隱藏武器：Calico M-100P
BOSS：Alexia第二、第三型態
S RANK條件：6：29：99以內完成

另一個BATTLE GAME初期可以使用的人物，不過武器比Claire更厲害，只是一把麥林已足夠殺盡所有嘍囉，但是回復道具數目較少，故此一定要在途中收集足夠的藥草及急救噴劑。至於BOSS方面，第二型態的對付方法依然是走到她面前不斷攻擊，回復道具足夠的話要擊敗她並不困難。至於第三型態由於沒有線性衝擊砲，瞄準會有一定難度（要距離適合，更要將槍指向上），所以各位可以考慮練習改用主視點玩。

Claire Redfield（換了衣服）



使用條件：使用普通的Claire完成BATTLE GAME一次
武器：格鬥刀、榴彈發射器（未裝彈）、突擊步槍AK-47、榴彈、火炎彈、硫酸彈、混合藥草（綠＋紅＋藍）
隱藏武器：對B.O.W.用氣體彈
BOSS：Tyrant
S RANK條件：7：59：00以內完成

《BHCV》的正常模式雖然不像以往般可以換衣服，但只要使用Claire完成BATTLE GAME一次便可使用這個賽車女郎版Claire。這個Claire擁有十分多武器，但可能因此回復道具只有一份，所以更加需要收集回復道具。至於BOSS方面，這其實是運輸機一戰中的Tyrant，速度和攻擊力當然十分高，戰鬥的地點竟是萊斯費特戰的直昇機場，所以他仍是可以把Claire打出直昇機場外即死的。故此戰鬥時切忌長期站在同一地點戰鬥，如果有幸取得對B.O.W.氣體彈的話不妨以它將Tyrant的體力削弱再用其他武器攻擊。

Steve Burnside



使用條件：完成正常模式時曾取得Luger模型槍
武器：格鬥刀、Gold Luger、INGRAM M-10、混合藥草（綠＋紅＋藍）×2
隱藏武器：Calico M-100P
BOSS：沙蟲
S RANK條件：9：59：99以內完成

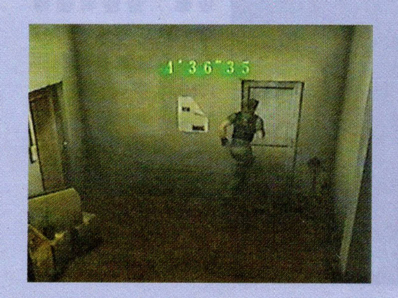
Luger模型槍的用途原來是令BATTLE GAME追加Steve這角色，各位看到他的裝備可能會感到很高興，因為終於可以這對有型有款的Gold Luger了。但當使用時可能會感到更「高興」，因為Gold Luger的連射能力竟是遊戲三對雙槍中最差的一對（Steve救Claire時卻高得離奇），攻擊力亦只是比其餘兩對高一點（可以射爆頭），故此平常還是以連射速度快的M-10為主力，喪屍接近時才用Gold Luger。至於BOSS方面，沙蟲本身並不難應付，唯一問題是Steve的武器攻擊力不足，可能會因此浪費了不少時間。

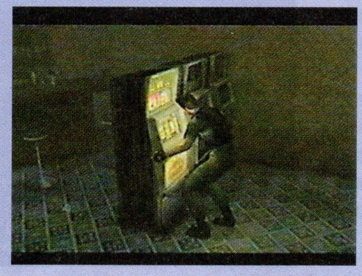
Albert Wesker



使用條件：使用Chris完成BATTLE GAME
武器：格鬥刀、混合藥草（綠＋紅＋藍）×3
隱藏武器：麥林
BOSS：Alexia第一型態
S RANK條件：59：99：99以內完成

繼《BIO 3》的Nicholai後，第三代豆腐終於名花有主，他就是大家熟悉的Wesker隊長了（即又是歹角）。不過Wesker可算是三塊（？）豆腐中最艱苦的一塊，因為BATTLE GAME是要將所有敵人殺掉才可前往下一版圖，換句話說一定要用格鬥刀消滅所有敵人，本來這對技術高的玩者並不是問題，但最麻煩的是他的BOSS竟然是一接觸對手便能把他殺死的Alexia第一型態，格鬥刀近乎不可能把她擊敗（通常斬完便會被她捉著）。故此使用Wesker的話除了要有技術外，更一定要到隱藏房間碰碰運氣，如果有幸取得麥林便會有一線希望，否則基本上是「死硬」。



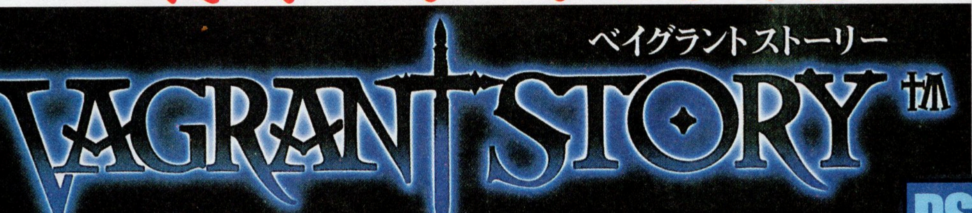


隱藏房間

所謂隱藏房間其實是在第十二個版圖（原本訓練所二樓北面走廊）中原本通往休憩室的門，擊敗所有敵人進入便會來到原本公邸的賭場酒吧。調查這裡的角子老虎機便會隨機得到隱藏武器、急救噴劑及FILE「D.I.J.之日記」其中一件道具。每人的隱藏武器已寫了出來，故此不再多說，那麼「D.I.J.之日記」的內容是甚麼？原來寫這日記的正是那曾兩度出場的老鼠！內容正是以牠的視點看整個故事，內容除了十分攪笑外，更隱約透露了Wesker如何逃走。

TEXT BY MS
DATA協力：山寺良牙/ 隨風

永不完的放浪者故事

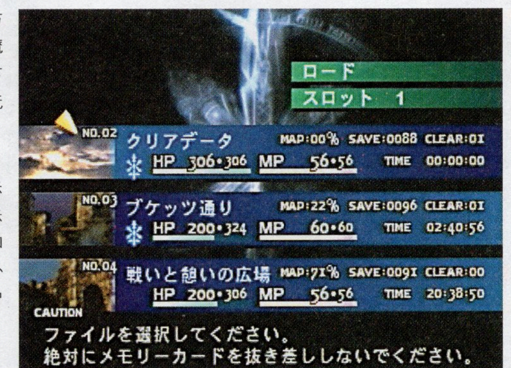


PS
製造商：SQUARE
發售日：發售中
售價：448港幣　容量：CD-ROM
RPG / 行貨

完成遊戲後之秘密

二周目

當玩者完成遊戲之後，遊戲便會要求玩者在clear data記錄下來，接著利用這記錄重新開啟遊戲，便能進行二周目。在這個二周目中，除了所持的ITEM之外，所有武器、防具、能力值以及魔法等均會保留下來，從而使玩者玩起來就更加輕鬆。當然玩這個二周目的目的，就是要去一些在第一周目去不到的地方，就如避難通道般，此外還可以取餘下未曾得到的稱號。



Lea Monde砦的秘密



在Lea Monde砦的兩旁有不少被刻印封閉的門，要取得這些門的刻印，就必須到IRON MAIDEN Lv.1-Lv.3，並將內裏的敵人打倒，才能取得所需的刻印。而在內全是Time Attack Battle，若果玩者能從中取得最好時間，就能取得一個新的稱號。

解開聖印之刻印的方法



遊戲中有一個刻印是無法解開的，那就是「聖印之刻印」，其實這個刻印必須在第2周目時才能解開，當玩者開始2周目遊戲時，就會自動解除刻印，從而能到地下街的另一邊。

黃金之鍵的所在

打開了市街地西部的聖印之刻印，便能到達避難通道，經過這條通道便可來到地下街西部的另一邊，只要來到「11）崩壞的商店街」，就可從寶箱中取得「黃金之鍵」。

白鋼之鍵的所在

在第2周目時，從外壁東側走到羽虫之森東部，將內裏的Monster擊倒便可以取得。

赤鐵之鍵的所在

利用黃金之鍵打開Lea Monde砦的門，便可來到被遺忘的坑道，在內可從寶箱中取得赤鐵之鍵。

寶箱之鍵的所在

寶箱之鍵就在IRON MAIDEN Lv.1內，只要玩者擁有「ピラカンサ之刻印」，便能進入IRON MAIDEN的深處。

通過 IRON MAIDEN Lv.2之方法

當通過IRON MAIDEN Lv.1後便會來到IRON MAIDEN Lv.2，那兒因磁場的影響而看不到地圖，它多以十字形的地形來構成，可是左右兩側是無盡頭的路，即是說是循環路，通過的方法如下：上→上→上→上→上→上→上→上→上→上→上→上→上→上→上→上→右→下→下→左→下。



練習用的公仔

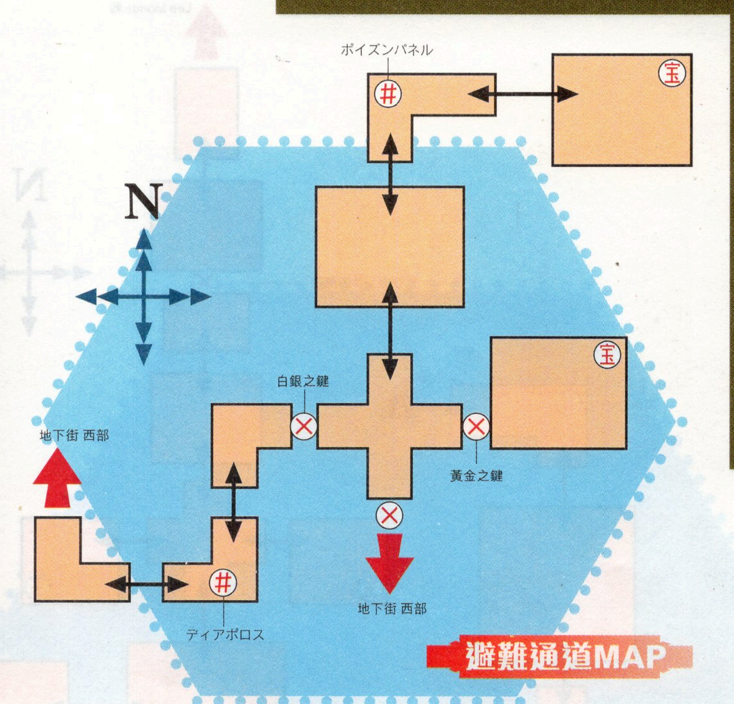
不知大家有否發覺，在遊戲時會遇上一些公仔，無論玩者怎樣攻擊都無法可將他打倒，而它們亦不會向玩者作出任何攻擊，曾經有個傳言，只要將這公仔打倒，便會取得特別的ITEM，不過筆者都現時為止也不能將它打倒，這傳言是的真假，就有待讀者們發掘了。



SPECIAL

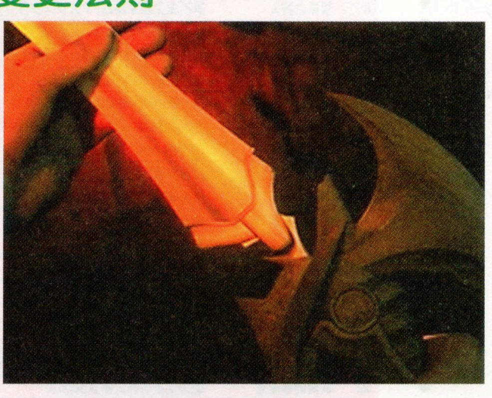
大家有電腦嗎？如果你有電腦而又可以上網的話，不妨到此遊戲的官方網頁看看，那兒不單有VAGRANT STORY的MINI GAME玩，還可以下載一些美麗的WALLPAPER，筆者絕對推薦！ 網址：www.vagrantstory.com





武器合成變更法則

當每兩種不同的武器進行合成時，其能力值就會有所改變(即是種族與屬性)，基本上是根據三種不同法則，一、是取兩方的數值總和之最高點；二、是取兩方的數值總和之最低點；三、是取其他的數值平均數值，詳情如下表：



		ハンドアックス	+	ブロードソード	=	ハンドアックス
種族	HUMAN	14		4		14
	BEAST	-4		9		3
	UNDEAD	5		-5		0
	PHANTOM	-2		-2		-2
	DRAGON	2		10		7
	EVIL	2		-6		-6
屬性	物理	5		8		7
	風	34		5		34
	火	6		24		18
	土	-12		-2		-12
	水	-3		-1		-2
	神聖	17		2		11
	暗黑	-2		3		0

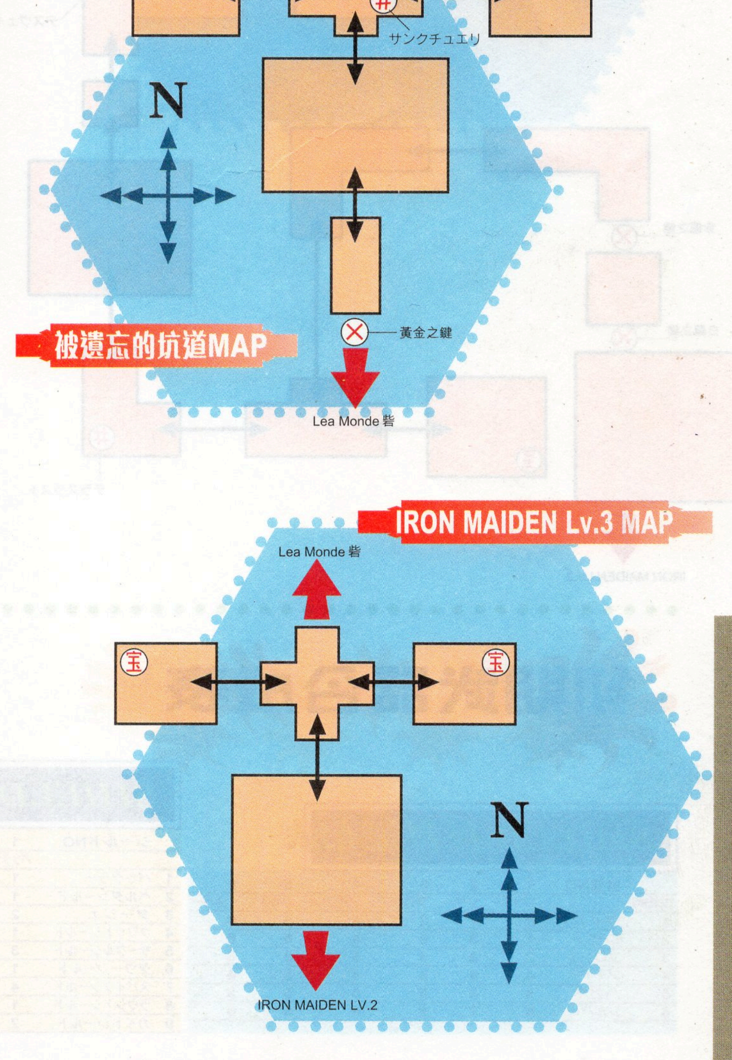
屬性能力值的最低點

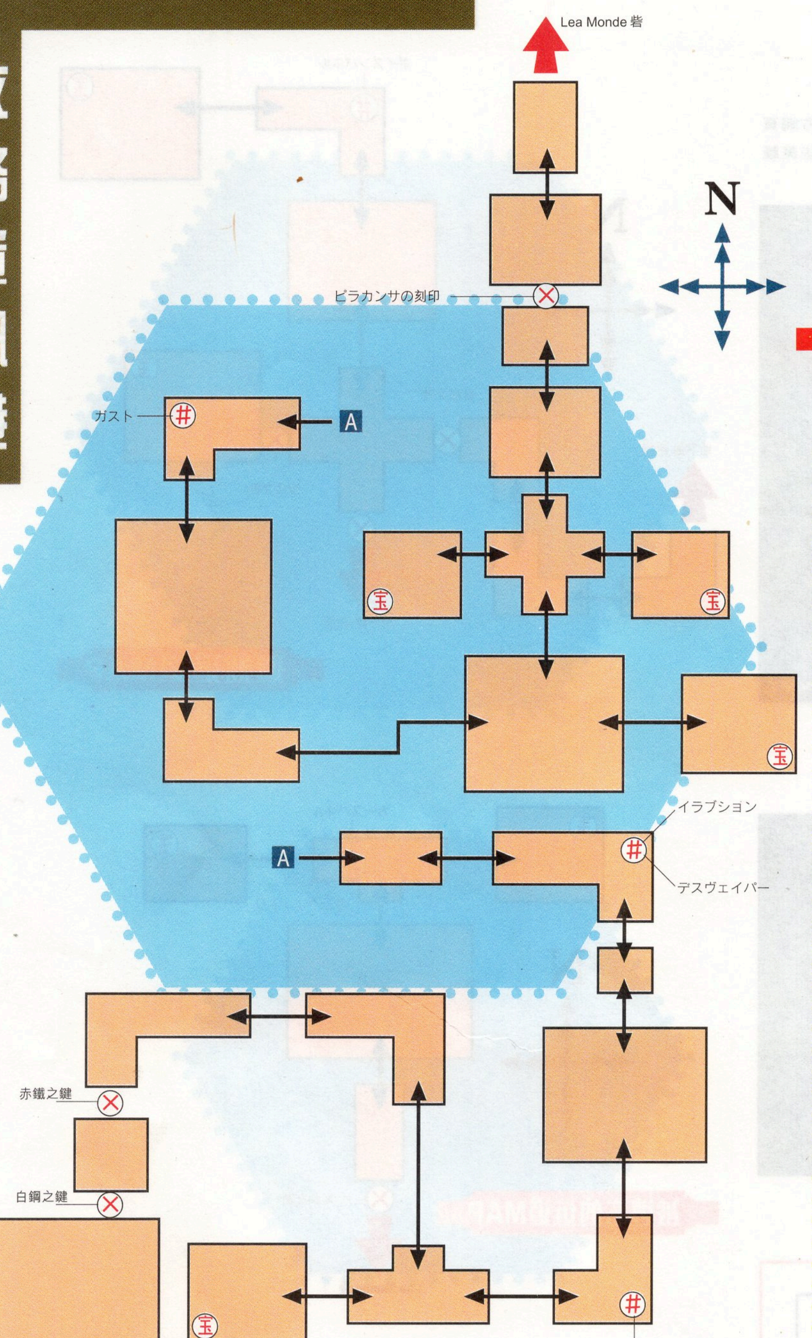
種族能力值的最低點

屬性能力值的最高點

中間值

種族能力值的最高點





IRON MAIDEN Lv.1 MAP

各稱號取得條件

NO	稱號名	條件
1	知道真實之仕	完成遊戲第一周目
2	廢都的支配者	在10小時內完成遊戲
3	遺法的繼承者	寶箱回收率達100 %
4	闇之探求者	MAP完成率達100 %
5	登岩的破壞神	在被遺忘的坑道中將「ダマスクスゴーレム」打倒
6	雪原之狩人	將羽虫之森東部的「マスクスクラブ」打倒
7	森林之同盟者	在IRON MAIDEN Lv.2中，打倒「ラーヴァナ」
8	殺龍的戰士	將位於IRON MAIDEN Lv.2的「ドラゴンゾンビ」打倒
9	死之克服者	將位於IRON MAIDEN Lv.2的「デス」和「オーガゾン」打倒
10	殺神的戰士	將位於IRON MAIDEN Lv.2的「ヴィシュヌ」打倒
11	時之征服者	在所有TIME ATTACK BATTLE中取得第1位
12	閃光之戰士	CHAIN ABILITY能達30 HIT以上
13	取得新世界的人	取得秘寶「黃金之鍵」
14	財寶發現者	取得秘寶「寶箱之鍵」
15	統治力量的人	學會所有必殺技
16	統治技的人	學會所有ABILITY
17	天運之探索者	不進行SAVE來完成遊戲
18	至高之冒險者	不使用魔法來完成遊戲
19	孤高的武者	不使用ABILITY來完成遊戲
20	高誇的戰士	不使用必殺技來完成遊戲
21	餓血的討伐者	打倒所有種族的MONSTER各5000匹
22	武術的尊嚴者	使用全系列的武器並5000次
23	寧靜的暗殺者	用「ダガー」系武器打倒500個MONSTER
24	偉大的劍聖	用「ソード」系武器打倒500個MONSTER
25	百人斬的劍豪	用「ロングソード」系武器打倒500個MONSTER
26	身經百戰的重戰士	用「アックス&メイス」系武器打倒500個MONSTER
27	搖動大地的人	用「ヘヴィアックス」系武器打倒500個MONSTER
28	出賣給魔的導師	用「スタッフ」系武器打倒500個MONSTER
29	為鐵板而奮鬥的神官	用「ヘヴィメイス」系武器打倒500個MONSTER
30	疾風之槍的使者	用「スピア」系武器打倒500個MONSTER
31	射向天的狩人	用「クロスボウ」系武器打倒500個MONSTER
32	豪腕的格鬥家	用赤手打倒500個MONSTER

初期武器合成表

SHIELD材料變化表

	材質NO.	1	2	3	4	5	6
材質NO.		ウッド	レザー	ブロンズ	アイアン	ハガネ	シルバー
1	ウッド	1	1	3	4	5	6
2	レザー	1	3	3	4	5	6
3	ブロンズ	3	3	3	5	6	3
4	アイアン	4	4	5	4	5	4
5	ハガネ	5	5	5	5	5	5
6	シルバー	6	7	3	4	5	6

SHIELD（シールド）合成對應表

	シールドNO.	1	2	3	4	5	6	7	8	9
		バックラー	ペルタシールド	タージェ	クワッドシールド	サークルシールド	タワーシールド	スパイクシールド	ラウンドシールド	カイトシールド
1	バックラー	1	1	2	1	3	1	4	1	2
2	ペルタシールド	1	2	4	3	1	2	1	2	1
3	タージェ	2	4	3	5	2	1	7	1	3
4	クワッドシールド	1	3	5	4	6	7	3	8	1
5	サークルシールド	3	1	2	6	5	7	8	1	7
6	タワーシールド	1	2	1	7	7	6	8	9	1
7	スパイクシールド	4	1	7	3	8	8	7	9	7
8	ラウンドシールド	1	2	1	8	1	9	9	8	7
9	カイトシールド	2	1	1	1	8	1	7	7	9

BLADE（ブレード）合成對應表

アーマーカテゴリー		ダガー						ソード						ロングソード				アックス				メイス	
	ブレードNO.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
ブレードNO.	アイテム名称	バトルナイフ	スクラマサクス	ダーク	キドニーダガー	ペシュカド	チンクエディア	スパク	グラデイウス	レイピア	ショートソード	フィランギ	シャムシール	ブロードソード	バイキンソード	カタナ	ワルーンソード	ハンドアックス	バトルアックス	フランシスカ	タバルジン	ゴブリンクラブ	スパイクドクラブ
1	バトルナイフ	1	1	4	4	2	3	7	13	13	13	13	8	13	13	13	14	17	17	18	19	21	21
2	スクラマサクス	1	2	4	5	5	2	1	8	8	8	8	8	1	17	14	14	24	18	18	18	1	22
3	ダーク	4	4	4	5	1	6	1	2	13	9	9	9	1	1	18	15	1	22	19	19	1	2
4	キドニーダガー	4	5	5	4	6	?	1	2	3	14	21	10	1	2	21	19	1	2	23	28	1	2
5	ペシュカド	2	5	1	6	5	?	2	2	3	4	15	22	2	2	2	22	2	2	3	24	2	2
6	チンクエディア	3	2	6	?	?	6	3	2	3	4	17	16	3	2	2	4	3	2	3	25	3	2
7	スパク	7	1	1	1	2	3	7	7	10	7	8	9	13	13	13	14	17	17	18	19	21	21
8	グラデイウス	7	8	2	2	2	2	7	8	13	8	10	8	7	14	14	14	21	18	18	18	7	22
9	レイピア	7	8	13	3	3	3	10	7	9	7	10	7	7	17	15	15	7	22	19	19	7	8
10	ショートソード	7	8	9	14	4	4	7	8	7	10	12	9	7	8	18	16	7	8	23	28	7	8
11	フィランギ	7	8	9	21	15	17	8	10	7	12	11	?	8	8	21	19	8	8	9	24	8	8
12	シャムシール	8	8	9	10	22	16	9	8	10	9	?	12	9	8	9	22	9	8	9	25	9	8
13	ブロードソード	13	1	1	1	2	3	13	7	7	7	8	9	13	13	16	13	17	17	18	19	21	21
14	バイキングソード	13	17	1	2	2	2	13	14	17	8	8	8	13	14	13	13	21	18	18	18	13	22
15	カタナ	13	14	18	21	3	3	13	14	15	18	21	9	16	13	15	?	13	22	19	19	13	14
16	ワルーンソード	14	14	15	19	22	4	14	14	15	16	19	22	13	13	?	16	13	14	23	28	13	14
17	ハンドアックス	17	21	1	1	2	3	17	21	7	7	8	9	17	21	13	13	17	17	19	17	21	21
18	バトルアックス	17	18	22	2	2	2	17	18	22	8	8	8	17	18	22	14	17	18	20	19	17	22
19	フランシスカ	18	18	19	23	3	3	18	18	19	23	9	9	18	18	19	23	19	20	19	?	17	18
20	タバルジン	19	18	19	28	24	25	19	18	19	28	25	25	19	18	19	28	17	19	?	20	18	18
21	ゴブリンクラブ	21	1	1	1	2	3	21	7	7	7	8	9	21	13	13	13	21	17	17	18	21	21
22	スパイクドクラブ	21	22	2	2	2	2	21	22	8	8	8	8	21	22	14	14	21	22	18	18	21	22
23	オニオンシェイプ	22	22	23	25	3	3	22	22	23	25	9	9	22	22	31	25	22	31	25	28	22	24
24	スモールスパイク	23	22	23	32	26	28	23	22	23	32	26	28	23	22	23	32	23	22	32	26	21	22
25	ギサルメアックス	25	28	32	1	2	3	25	28	32	13	8	9	28	31	13	12	35	18	31	18	35	28
26	ラージクレセント	25	26	35	29	33	2	25	26	35	29	33	8	25	36	29	32	25	36	29	32	25	36
27	バンパーブレード	26	26	26	27	36	30	26	26	26	27	36	30	26	26	26	37	26	26	37	30	26	26
28	ウィザードタイプ	28	32	35	1	2	3	32	35	7	7	8	9	31	36	13	13	41	31	35	18	41	31
29	クィザードタイプ	28	29	41	33	36	2	28	41	33	36	8	8	28	41	32	37	28	42	32	36	28	42
30	サモナータイプ	29	29	29	30	42	34	29	29	29	42	34	37	29	19	19	42	29	29	43	33	29	29
31	ランデヴェバ	35	41	1	1	2	3	35	41	7	7	8	9	1	36	41	13	1	35	41	18	1	35
32	カッツバルゲル	32	7	36	42	2	2	32	7	36	42	8	8	32	2	37	42	31	2	36	41	31	2
33	スパイクドモール	32	32	33	8	37	43	32	22	8	37	43	9	32	32	3	38	31	32	3	37	31	32
34	グルームウイング	32	32	33	33	34	9	32	22	33	33	9	38	32	32	33	4	32	32	33	4	32	32
35	ロングスピア	35	1	1	1	2	3	35	7	7	7	8	9	13	13	13	13	35	1	17	18	35	1
36	グレイブ	35	36	37	2	2	2	1	36	8	8	8	8	1	7	14	14	35	41	17	18	35	41
37	スコーピオン	35	36	37	8	3	3	35	2	37	13	9	9	35	2	8	15	35	13	2	18	35	13
38	コルセスカ	35	36	37	38	9	4	35	36	3	41	14	10	35	36	3	9	35	36	42	18	35	36
39	トライデント	36	36	37	13	39	10	36	36	37	4	42	15	36	36	17	4	36	36	8	3	36	36
40	オウルパイク	37	36	37	38	14	41	37	36	37	38	5	43	37	36	37	18	37	36	37	43	37	36
41	ガストラルボウ	41	7	13	1	2	3	41	1	13	7	8	9	1	13	13	13	12	1	7	18	13	1
42	ライトクロスボウ	41	12	8	14	2	2	41	17	2	14	8	8	21	2	17	14	41	14	2	8	41	14
43	ターゲットボウ	41	42	18	9	15	3	41	42	18	3	45	9	41	22	3	18	41	42	15	3	41	42
44	ウィンドラスボウ	41	42	43	19	10	16	41	42	43	19	4	16	41	42	23	4	41	42	43	16	41	42

アーマーカテゴリー		メイス		ヘヴィアックス			スタッフ			ヘヴィメイス				スピア						クロスボウ			
	ブレードNO.	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
ブレードNO.	アイテム名称	オニオンシェイプ	スモールスパイク	ギサルメアックス	ラージクレセント	バンパーブレード	ウィザードタイプ	クレリックタイプ	サモナータイプ	ランデヴェバ	カッツバルゲル	スパイクトモール	グルームウイング	ロングスピア	グレイブ	スコーピオン	コルセスカ	トライデント	オウルパイク	ガストラボウ	ライトクロスボウ	ターゲットボウ	ウィンドラスボウ
1	バトルナイフ	22	23	25	25	26	28	28	29	35	32	32	32	35	35	35	35	36	37	41	41	41	41
2	スクタマサクス	22	22	28	26	26	32	29	29	41	7	32	32	1	36	36	36	36	36	7	17	42	42
3	ダーク	23	23	32	35	26	35	41	29	1	36	33	33	1	37	37	37	37	37	13	8	18	43
4	キドニーダガー	25	32	1	29	27	1	33	30	1	42	8	33	1	2	8	38	13	38	1	17	9	19
5	ペシュカド	3	26	2	33	36	2	36	42	2	2	37	34	2	25	3	9	39	14	2	2	15	10
6	チンクエディア	3	28	3	2	30	3	2	34	3	2	43	9	3	2	3	4	10	41	3	2	3	16
7	スパタ	22	23	25	25	26	32	28	29	35	32	32	32	35	1	35	35	36	37	41	41	41	41
8	グラディウス	22	22	28	26	26	35	41	29	41	7	32	32	7	36	2	36	36	36	1	17	42	42
9	レイピア	23	23	32	35	26	7	33	29	7	36	8	33	7	8	37	3	37	37	13	2	18	43
10	ショートソード	25	32	7	29	27	7	36	42	7	42	37	33	7	8	13	41	4	38	7	14	3	19
11	フィランギ	9	26	8	33	36	8	8	34	8	8	43	9	8	8	9	29	42	5	8	8	15	4
12	シャムシール	9	28	9	8	30	9	8	37	9	8	9	38	9	8	9	10	15	43	9	8	9	16
13	ブロードソード	22	23	28	25	26	31	28	29	1	32	32	32	13	1	35	35	36	37	1	21	41	41
14	バイキングソード	22	22	31	36	26	36	41	29	36	2	32	32	13	7	2	36	36	36	13	2	22	42
15	カタナ	31	23	13	29	26	13	32	29	41	37	3	33	13	14	8	3	17	37	13	17	3	23
16	ワルーンソード	25	32	13	32	37	13	37	42	13	42	38	4	13	14	15	9	4	18	13	14	18	4
17	ハンドアックス	22	23	35	25	26	41	28	29	1	31	31	32	35	35	35	35	35	35	13	41	41	41
18	バトルアックス	31	22	28	36	26	31	42	29	35	2	32	32	1	41	7	36	36	36	1	14	42	42
19	フランシスカ	25	32	31	29	37	35	32	43	41	36	3	33	17	17	2	42	8	37	7	2	15	43
20	タバルジン	28	26	18	32	30	19	36	33	18	41	37	4	18	18	18	18	3	43	18	8	3	16
21	ゴブリンクラブ	22	21	35	25	26	41	28	29	1	31	31	32	35	35	35	35	36	37	13	41	41	41
22	スパイクドクラブ	24	22	28	36	26	31	42	29	35	2	32	32	1	41	7	36	36	36	1	14	42	42
23	オニオンシェイプ	23	?	31	29	37	35	32	43	41	36	3	33	21	21	2	42	8	37	7	2	15	43
24	スモールスパイク	?	24	22	32	30	22	36	33	22	41	37	4	22	21	22	22	3	43	22	8	3	16
25	ギサルメアックス	31	22	25	25	27	32	41	29	1	32	32	32	35	35	35	35	36	37	7	1	13	42
26	ラージクレセント	29	32	25	26	?	41	33	42	35	2	33	33	1	41	7	36	36	36	25	8	2	14
27	バンパーブレード	37	30	27	?	27	25	36	34	41	36	3	34	25	25	2	42	8	37	25	26	9	3
28	ウィザードタイプ	35	22	32	35	25	18	28	28	35	1	32	32	1	41	7	36	36	37	7	1	13	42
29	クレリックタイプ	32	36	41	33	36	18	29	?	41	36	2	33	28	28	2	42	8	37	28	8	2	14
30	サモナータイプ	43	33	29	42	34	18	?	30	28	42	37	3	28	28	29	29	3	43	28	29	9	3
31	ランデヴェバ	41	22	1	35	41	35	41	28	31	31	31	32	41	7	35	36	36	37	1	13	41	41
32	カッツバルゲル	36	41	32	2	36	1	36	42	31	32	34	31	31	1	42	8	36	36	7	2	14	42
33	スパイクドモール	3	37	32	33	3	32	2	37	31	34	33	?	31	31	32	2	43	9	31	8	3	15
34	グルームウイング	33	4	32	33	34	32	33	3	32	31	?	34	31	31	32	32	33	3	31	32	9	4
35	ロングスピア	21	22	35	1	25	1	28	28	41	31	31	31	35	35	37	35	36	37	35	12	42	42
36	グレイブ	21	21	35	41	25	41	28	28	7	1	31	31	35	36	38	35	37	36	35	1	42	42
37	スコーピオン	2	22	35	7	2	7	2	29	35	42	32	32	37	38	37	39	38	?	35	7	14	43
38	コルセスカ	42	22	35	36	41	36	42	29	36	8	2	32	35	35	39	38	40	38	35	36	2	44
39	トライデント	8	3	36	36	8	36	8	3	36	36	43	33	36	37	38	40	39	?	36	36	8	15
40	オウルパイク	37	43	37	36	37	37	37	43	37	36	9	3	37	36	?	38	?	40	37	36	37	3
41	ガストラルボウ	7	22	7	25	25	7	28	28	1	7	31	31	35	35	35	35	36	37	41	41	42	41
42	ライトクロスボウ	2	8	1	8	26	1	8	29	13	2	8	32	13	1	7	36	36	36	41	42	44	41
43	ターゲットボウ	15	3	13	2	9	13	2	9	41	14	3	9	42	42	14	2	8	37	42	44	43	?
44	ウィンドラスボウ	43	6	42	14	3	42	14	3	41	42	15	4	42	42	43	43	15	3	41	41	?	44

BLADE 合成材料變化表

材料		1/ブロンズ									2/アイアン								
材料	ブレードカテゴリー	ダガー	ソード	ロングソード	アックス&メイス	ヘヴィアックス	スタック	ヘヴィメイス	スピア	クロスボウ	ダガー	ソード	ロングソード	アックス&メイス	ヘヴィアックス	スタック	ヘヴィメイス	スピア	クロスボウ
1/ブロンズ	ダガー	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2
	ソード	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	2	1	2	2	2
	ロングソード	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2	1	2	2	1
	アックス&メイス	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	1	2	2	2
	ヘヴィアックス	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2	2	1
	スタッフ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2
	ヘヴィメイス	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1
	スピア	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	1
	クロスボウ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	3
2/アイアン	ダガー	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	ソード	2	3	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	ロングソード	2	2	3	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	アックス&メイス	2	2	1	3	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	ヘヴィアックス	2	2	2	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	スタッフ	2	1	1	1	1	3	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	ヘヴィメイス	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	スピア	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	クロスボウ	2	2	1	2	1	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3/ハガネ	ダガー	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2
	ソード	3	3	1	3	1	3	1	1	1	3	3	2	2	2	3	2	2	2
	ロングソード	3	3	3	3	1	3	1	1	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3
	アックス&メイス	3	3	1	3	1	3	1	1	1	3	3	2	3	2	3	2	2	2
	ヘヴィアックス	3	3	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3
	スタッフ	3	1	1	3	1	3	1	1	1	3	2	2	2	3	3	2	2	2
	ヘヴィメイス	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
	スピア	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
	クロスボウ	3	3	1	3	1	3	1	1	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3
4/シルバー	ダガー	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2
	ソード	4	3	1	4	1	4	1	1	1	4	3	2	2	2	4	2	2	2
	ロングソード	4	4	3	4	1	4	1	1	4	4	4	3	4	2	4	2	4	4
	アックス&メイス	4	4	1	4	1	4	1	1	1	4	4	2	3	2	4	2	2	2
	ヘヴィアックス	4	4	4	4	3	4	1	1	4	4	4	4	4	3	4	2	2	4
	スタッフ	4	1	1	3	1	3	1	1	1	4	1	2	2	2	4	2	2	2
	ヘヴィメイス	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
	スピア	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4
	クロスボウ	4	4	1	4	1	4	1	1	3	4	4	2	4	2	4	2	2	3

材料		3/ハガネ									4/シルバー								
材料	ブレードカテゴリー	ダガー	ソード	ロングソード	アックス&メイス	ヘヴィアックス	スタック	ヘヴィメイス	スピア	クロスボウ	ダガー	ソード	ロングソード	アックス&メイス	ヘヴィアックス	スタック	ヘヴィメイス	スピア	クロスボウ
1/ブロンズ	ダガー	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
	ソード	1	3	3	3	3	1	3	3	3	1	3	4	4	4	1	4	4	4
	ロングソード	1	1	3	1	3	1	3	3	1	1	1	3	1	4	1	4	4	1
	アックス&メイス	1	1	3	3	3	1	3	3	3	1	1	4	3	4	1	4	4	4
	ヘヴィアックス	1	1	1	1	3	1	3	3	1	1	1	1	1	3	1	4	4	1
	スタッフ	1	3	3	3	3	3	3	3	3	1	4	4	4	4	3	4	4	4
	ヘヴィメイス	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1
	スピア	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	4	3	1
	クロスボウ	1	1	3	1	3	1	3	3	3	1	1	4	1	4	1	4	4	3
2/アイアン	ダガー	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
	ソード	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	4	4	2	4	4	4
	ロングソード	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	4	2	4	4	2
	アックス&メイス	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	4	3	4	2	4	4	4
	ヘヴィアックス	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	4	4	2
	スタッフ	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	?	3	4	4	4
	ヘヴィメイス	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2
	スピア	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	4	2	2	2	4	3	2
	クロスボウ	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	4	2	4	2	4	4	3
3/ハガネ	ダガー	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	?	4	4	4
	ソード	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4
	ロングソード	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3
	アックス&メイス	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	?	4
	ヘヴィアックス	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3
	スタッフ	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4
	ヘヴィメイス	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	スピア	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3
	クロスボウ	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	?	3	4	3	4	4	3
4/シルバー	ダガー	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	ソード	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	ロングソード	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	アックス&メイス	4	4	3	3	3	?	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	ヘヴィアックス	4	4	4	4	3	4	3	3	?	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	スタッフ	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	ヘヴィメイス	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	スピア	?	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	クロスボウ	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4

ARMOR（アーマー）合成對應表

アーマーカテゴリー		ヘルム									ブレストアーマー							
	アーマーNO.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
アーマーNO.	アイテム名稱	バンダナ	ベアーマスク	ウィザードハット	ボーンヘルム	チェインコイフ	スパンゲンヘルム	キャバセット	サーリット	バルビューダ	ジャーキン	ロングコード	ウィザードコード	キュラッサ	バンデッドメイル	リングメイル	チェインメイル	ブレストプレート
1	バンダナ	1	2	3	4	4	4	4	5	6	1	11	12	13	14	14	14	14
2	ベアーマスク	2	2	3	4	6	7	4	6	5	2	2	12	13	14	14	14	14
3	ウィザードハット	3	3	3	4	4	4	6	5	4	3	3	3	13	14	14	14	14
4	ボーンヘルム	4	4	4	4	6	6	5	7	4	4	4	4	21	14	14	14	14
5	チェインコイフ	4	6	4	6	5	7	7	4	9	4	4	4	4	22	15	15	15
6	スパンゲンヘルム	4	7	4	6	7	6	8	8	4	4	4	4	4	4	23	16	16
7	キャバセット	4	4	6	5	7	8	7	8	9	4	4	4	4	4	5	24	17
8	サーリット	5	6	5	7	4	8	8	8	?	5	5	5	5	5	5	6	25
9	バルビューダ	6	5	4	4	9	4	9	?	9	6	6	6	6	6	5	6	7
10	ジャバセット	1	2	3	4	4	4	4	5	6	10	11	12	13	14	14	17	14
11	ロングコード	11	2	3	4	4	4	4	5	6	11	11	12	13	14	14	41	14
12	ウィザードコード	12	12	3	4	4	4	4	5	6	12	12	12	13	14	17	14	14
13	キュラッサ	13	13	13	21	4	4	4	5	6	13	13	13	13	15	15	14	?
14	バンデッドメイル	14	14	14	14	22	4	4	5	6	14	14	14	15	14	16	16	17
15	リングメイル	14	14	14	14	15	25	5	5	5	14	14	17	15	16	15	17	14
16	チェインメイル	14	14	14	14	15	16	24	6	6	17	41	14	14	16	17	16	?
17	ブレストブレート	14	14	14	14	15	16	17	25	7	14	14	14	?	17	14	?	17
18	サンダル	18	2	3	4	4	4	4	5	6	10	11	12	13	14	14	14	14
19	ブーツ	19	19	3	4	4	4	4	5	6	19	19	12	13	14	14	14	14
20	ロングブーツ	20	20	20	4	4	4	4	5	6	20	20	20	13	14	14	14	14
21	サイクウィス	21	21	21	29	4	4	4	5	6	21	21	21	29	14	14	14	14
22	ライトグリーブ	21	21	21	21	30	5	5	5	5	21	21	21	21	30	15	15	15
23	リングレッグス	21	21	21	21	22	30	6	6	6	21	21	21	21	21	30	16	16
24	チェインレッグス	21	21	21	21	22	23	32	7	7	21	21	21	21	21	22	32	17
25	フースカンブ	22	22	22	22	22	23	24	?	8	22	22	22	22	22	22	23	?
26	バンテージ	26	2	3	4	4	4	4	5	6	10	11	12	16	14	14	14	14
27	レザーグローブ	27	27	3	4	4	4	4	5	6	27	27	12	16	14	14	14	14
28	ジポングローブ	28	28	28	4	4	4	4	5	6	28	28	28	16	14	14	14	14
29	キュイラッサー	29	29	29	4	4	4	4	5	6	29	29	29	4	14	14	14	14
30	リングスリーブ	29	29	29	29	14	5	5	5	5	29	29	29	29	5	15	15	15
31	チェインスリーブ	29	29	29	29	20	15	6	6	6	29	29	29	29	29	6	16	16
32	ガントレット	29	29	29	29	20	31	16	7	7	29	29	29	29	29	30	7	17

アーマーカテゴリー		レッグスアーマー								グローブ						
	アーマーNO.	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
アーマーNO.	アイテム名稱	サンダル	ブーツ	ロングブーツ	サイクウィス	ライトグリーブ	リングレッグス	チェインレッグス	フースカンブ	バンテージ	レザーグローブ	ジポングローブ	キュイラッサー	リングスリーブ	チェインスリーブ	ガントレット
1	バンダナ	18	19	20	21	21	21	21	22	26	27	28	29	29	29	29
2	ベアーマスク	2	19	20	21	21	21	21	22	2	27	28	29	29	29	29
3	ウィザードハット	3	3	20	21	21	21	21	22	3	3	28	29	29	29	29
4	ボーンヘルム	4	4	4	29	21	21	21	22	4	4	4	4	29	29	29
5	チェインコイフ	4	4	4	4	30	22	22	22	4	4	4	4	14	30	30
6	スパンゲンヘルム	4	4	4	4	5	31	23	23	4	4	4	4	5	15	31
7	キャバセット	4	4	4	4	5	6	32	24	4	4	4	4	5	6	16
8	サーリット	5	5	5	5	5	6	7	?	5	5	5	5	5	6	7
9	バルビューダ	6	6	6	6	5	6	7	8	6	6	6	6	5	6	7
10	ジャバセット	10	19	20	20	21	21	21	22	10	27	28	29	29	29	29
11	ロングコード	11	19	20	20	21	21	21	22	11	27	28	29	29	29	29
12	ウィザードコード	12	12	20	20	21	21	21	22	12	12	28	29	29	29	29
13	キュラッサ	13	13	13	13	21	21	21	22	13	13	13	4	29	29	29
14	バンデッドメイル	14	14	14	14	30	21	21	22	14	14	14	14	5	29	29
15	リングメイル	14	14	14	14	15	31	22	22	14	14	14	14	15	6	30
16	チェインメイル	14	14	14	14	15	16	32	23	14	14	14	14	15	16	7
17	ブレストブレート	14	14	14	14	15	16	17	?	14	14	14	14	15	16	17
18	サンダル	18	19	20	20	23	21	22	22	18	27	28	29	29	29	29
19	ブーツ	19	19	20	20	21	24	21	23	19	19	28	29	29	29	29
20	ロングブーツ	20	20	20	20	22	21	23	22	20	20	20	29	29	29	29
21	サイクウィス	21	21	22	22	23	23	21	24	21	21	21	4	29	29	29
22	ライトグリーブ	23	21	22	22	22	24	25	?	21	21	21	21	5	30	30
23	リングレッグス	21	24	21	21	24	23	25	24	21	21	21	21	22	6	31
24	チェインレッグス	22	21	23	23	25	25	?	?	21	21	21	21	22	23	7
25	フースカンブ	22	23	22	22	?	24	?	25	22	22	22	22	22	23	24
26	バンテージ	18	19	20	21	21	21	21	22	26	27	28	29	29	29	31
27	レザーグローブ	27	19	20	21	21	21	21	22	27	27	28	29	31	30	29
28	ジポングローブ	28	28	20	21	21	21	21	22	28	28	28	30	29	32	31
29	キュイラッサー	29	29	29	4	21	21	21	22	29	29	30	29	31	31	29
30	リングスリーブ	29	29	29	29	5	22	22	22	29	31	29	31	30	32	?
31	チェインスリーブ	29	29	29	29	30	6	23	23	29	30	32	31	32	31	32
32	ガントレット	29	29	29	29	30	31	7	24	31	29	31	29	?	32	32

ARMOR材料變化表

材質NO.		1/ウット				2/レザー				3/ブロンズ				4/アイアン				5/ハカネ				6/シルバー			
材質NO.	アーマーカテゴリー	ヘルム	ブレストアーマー	レッグスアーマー	グローブ	ヘルム	ブレストアーマー	レッグスアーマー	グローブ	ヘルム	ブレストアーマー	レッグスアーマー	グローブ	ヘルム	ブレストアーマー	レッグスアーマー	グローブ	ヘルム	ブレストアーマー	レッグスアーマー	グローブ	ヘルム	ブレストアーマー	レッグスアーマー	グローブ
1/ウッド	ヘルム	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6
	ブレストアーマー	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6
	レッグスアーマー	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6
	グローブ	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6
2/レザー	ヘルム	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	5	3	3	3	5	5	5	6	5	6	6	6
	ブレストアーマー	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	5	3	3	3	5	5	5	?	5	6	6
	レッグスアーマー	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	5	4	3	3	5	3	3	3	5	3
	グローブ	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	3	5	3	3	5	5	3	3	6	5
3/ブロンズ	ヘルム	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	4	4	4	5	5	5	5	5	6	6	6
	ブレストアーマー	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	4	4	3	5	5	5	3	5	6	6
	レッグスアーマー	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	3	3	5	3	3	3	5	3
	グローブ	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	5	3	3	5	5	3	3	6	5
4/アイアン	ヘルム	4	4	4	4	5	3	3	3	5	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	6	6	6
	ブレストアーマー	4	4	4	4	4	5	3	3	4	5	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	6	6
	レッグスアーマー	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4
	グローブ	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	6	5
5/ハガネ	ヘルム	5	5	5	5	5	3	3	3	5	3	3	3	5	4	4	4	5	5	5	5	5	6	6	6
	ブレストアーマー	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	3	3	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	6	6
	レッグスアーマー	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	?	5
	グローブ	5	5	5	5	6	5	3	3	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	6	5
6/シルバー	ヘルム	6	6	6	6	5	3	?	3	5	3	3	3	5	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6
	ブレストアーマー	6	6	6	6	6	5	3	3	6	5	3	3	6	5	4	4	6	4	5	5	6	6	6	6
	レッグスアーマー	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	?	6	6	6	6	6	6
	グローブ	6	6	6	6	6	6	3	3	6	6	3	5	6	6	4	5	6	6	5	5	6	6	6	6

其他DATA BASE

必殺技一覽

武器種類	ブレイクアーツ名稱	所需MP	使用對象	攻擊類型	屬性	效果
ダガー	號氣彈	25	單一部位	打擊系	根據武器	將攻擊點集中氣力攻擊敵人
	影縫い	40	單一部隊	打擊系	暗黑	受傷同時附加「麻痺」效果
	ダブルファング	55	單一部位	貫通系	根據武器	向同一地方作出連續攻擊
ソード	裂帛雙重突	25	單一部位	貫通系	根據武器	用超音速的SONIC BOOM切開敵人
	黑斬破	40	單一部隊	切斷系	根據武器	受傷同時附加「毒」效果
	櫻花圓舞	55	單一部位	切斷系	水	使用冷氣封在劍中將敵人一力兩斷
ロングソード	壞人彈	25	單一部位	貫通系	根據武器	使用劍的波動將敵人的生命削去
	雷電轟爆波	40	單一部隊	切斷系	風	受傷同時附加「麻痺」效果
	飛燕斬	55	單一部位	切斷系	根據武器	向下斬後再向上跳起令敵人做成雙重受傷
アックス&メイス	ミストラルエッジ	25	單一部位	打擊系	根據武器	打橫一刀使用真空刀攻擊敵人
	冰牙疾風烈	40	單一部隊	打擊系	風	受傷同時附加「疆硬」效果
	マンティスレア	55	單一部位	切斷系	根據武器	使用強烈的衝擊令體力和MP也受傷
ヘヴィアックス	ベアクラッシュ	25	單一部位	打擊系	根據武器	揮下斧頭發出閃光令敵人受傷
	煉獄魔人斬	40	單一部隊	打擊系	根據武器	受傷同時附加「詛咒」效果
	破銅秘點	55	單一部位	打擊系	根據武器	使用強力的打擊令防具受創
スタッフ	爆炎打	25	單一部位	打擊系	火	破裂火藥使其發生爆炎
	リスクブレイク	40	單一部隊	貫通系	根據武器	用強烈的刺使敵人受傷之餘自己的RISK亦下降
	ヘヴィダスト	55	單一部位	打擊系	土	將周圍的元素疆硬化令敵人受傷
ヘヴィメイス	ボーンクラッシュ	25	單一部位	打擊系	根據武器	使出強烈的衝擊波令對象粉身碎骨
	迅雷爆裂打	40	單一部隊	打擊系	風	受傷同時附加「疆硬」效果
	輸焰殺	55	單一部位	打擊系	根據武器&火	受傷同時附加火的受傷
スピア	ルインハーツ	25	單一部位	貫通系	根據武器	將鬥氣集中於槍的先頭令敵人受傷
	アサルトスフィア	40	單一部隊	貫通系	風	受傷同時附加「道具減少」效果
	ギガテンペスト	55	單一部位	貫通系	根據武器	使用大強風令防具受創
クロスボウ	獄炎烈散彈	25	單一部位	貫通系	暗黑&火	使出地獄之炎的箭做成大傷害
	調伏烈光彈	40	單一部位	貫通系	神聖&風	使出天界之雷的箭做成大傷害
	デッドスクリーム	55	單一部位	貫通系	暗黑&土	使出魔鬼之力的箭做成大傷害
赤手空拳	紅蓮掌	25	單一部位	打擊系	物理	將周圍的鬥氣集中在手上再攻擊敵人
	眩暈腳	40	單一部隊	打擊系	物理	受傷同時附加「疆硬」效果
	紫磨金波	55	單一部位	打擊系	物理&神聖	利用聖靈的力，將黑暗之力打散

BATTLE ABILITY一覽

DEFENCE ABILITY

能力名稱	RISK	使用對象	效果
セルフリカバリー	1	—	輸入能力成功的話一定可以回復「麻痺、疆硬」狀態
マジックスナッチ	6	—	敵人魔法所使用的MP值的50%變成自己的MP回復值
マジックリフレク	2	—	反彈40%的魔法攻擊受傷，但自己的受傷不會減輕
ダメージリフレク	2	—	反彈40%的魔法以外攻擊受傷，但自己的受傷不會減輕
レジストマジック	4	—	抗衡20%的魔法攻擊受傷，自己的受傷減輕
レジストダメージ	4	—	抗衡20%的魔法以外攻擊受傷，但自己的受傷減輕
インパクトガード	4	—	抗衡50%的物理屬性攻擊受傷，但自己的受傷減輕
エアブレイク	4	—	抗衡50%的風屬性攻擊受傷，但自己的受傷減輕
ファイアプルーフ	4	—	抗衡50%的火屬性攻擊受傷，但自己的受傷減輕
アースコンソル	4	—	抗衡50%的土屬性攻擊受傷，但自己的受傷減輕
アクアウォード	4	—	抗衡50%的水屬性攻擊受傷，但自己的受傷減輕
フィーンドガード	4	—	抗衡50%的神聖屬性攻擊受傷，但自己的受傷減輕
デモンスケイル	4	—	抗衡50%的暗黑屬性攻擊受傷，但自己的受傷減輕

CHAIN ABILITY

能力名稱	RISK	使用對象	效果
ヘヴィショット	1	單一部位	將敵人受傷值的70%再附加到敵人身上
ゲインライフ	2	單一部位	將敵人受傷值的30%變成自己的回復值
マインドアサルト	1	單一部位	將敵人受傷值的30%再附加到減去敵人MP值
ゲインマジック	2	單一部位	將敵人受傷值的30%變成自己的MP回復值
レイジングエイク	1	單一部位	將減去HP值的20%變成自己敵人的附加受傷值
インセインエイク	1	單一部位	將減去MP值的20%變成自己敵人的附加減去MP值
ゲインダメージ	2	單一部位	將敵人受傷值的40%再附加到敵人身上，同時武器的DP值會漸漸回復
クリモゾンレイド	2	單一部位	將敵人受傷值的加倍，同時自己會受受傷值的30%
ゲインファントム	1	單一部位	將敵人受傷值的10%再附加到敵人身上，同時同等數值的PP會加回武器上
パラライズパルス	3	—	增加「麻痺」效果
ナミングクロウ	3	—	增加「疆硬」效果
ダルナスバインド	3	—	增加「沉默」效果
スネークヴェノム	3	—	增加「毒」效果

魔法一覽表

ウォーロック

魔法名稱	所需MP	使用對象	屬性	效果
ソリッドショック	25	單一部位	物理	用強烈的衝擊波令人受傷
ライトニングボウ	25	單一部位	風	用雷之箭令人受傷
ファイアホール	25	單一部位	火	用灼熱的火炎令人受傷
ヴァルカンランス	25	單一部位	土	用銳利的火山彈令人受傷
アクアブラスト	25	單一部位	水	用強烈的冷氣令人受傷
スピリットサージ	28	單一部位	神聖	放出光的精靈令人受傷
デスプトペイン	28	多數部隊	暗黑	用苦痛的詛咒令人受傷
イクソシズム	22	多數部隊	神聖	將不死除靈，對象HP越少成功率越高
バニッシュ	25	多數部位	暗黑	即死魔法，對不死無效
イクスプロジョン	36	多數部位	物理	於對象地方發生爆炸令其受傷
サンダーバースト	36	多數部位	風	於對象地方落下大雪令其受傷
フレイムスフィア	36	多數部位	火	於對象地方發生超高溫令其受傷
ガイアストライク	36	多數部位	土	於對象地方發生急上升的重力令其受傷
アヴァランチ	36	多數部位	水	於對象地方變成絕對零度令其受傷
ラディウス	38	多數部位	神聖	將眾神的光之波動集結對象地方令其受傷
メテオインパクト	38	多數部位	暗黑	將天空的隕石集結對象地方令其受傷
ドレインハート	12	多數部位	暗黑	將對象的HP變成自己的
ドレインマインド	2	單一部隊	暗黑	將對象的MP變成自己的

シーアルジー

魔法名稱	所需MP	使用對象	屬性	效果
ヒール	5	單一部隊	神聖	將對象的回復HP變成自己的HP
リストレイション	3	單一部隊	神聖	回復「麻痺」狀態
アンチドーテ	3	單一部隊	神聖	回復「毒」狀態
ブレッシング	17	單一部隊	神聖	回復「詛咒」狀態
クリアランス	15	單一部隊	神聖	回復「麻痺、毒、疆硬」狀態
ジェネラスヒール	20	單一部隊	神聖	慢慢的回復HP

ソーサリー

魔法名稱	所需MP	使用對象	屬性	效果
ハーキュリアン	12	單一部隊	神聖	令對象的STR一定時間內增加
ミゼラブルボディ	7	單一部隊	暗黑	令對象的STR一定時間內減少
インライテン	12	單一部隊	神聖	令對象的INT一定時間內增加
フィブルマインド	7	單一部隊	暗黑	令對象的INT一定時間內減少
インビゴレイト	12	單一部隊	神聖	令對象的AGL一定時間內增加
レイジーボーンズ	7	單一部隊	暗黑	令對象的AGL一定時間內減少
プロテクト	15	單一部隊	神聖	令對象的武器和防具性能一定時間內增加
アンプロテクト	7	單一部隊	暗黑	令對象的武器和防具性能一定時間內減少
サイレントスペル	7	單一部隊	神聖	令對象一定時間內不能使用魔法
インバリドスペル	21	單一部隊	神聖	令敵方向玩者所使出的魔法確實一次無效
スタンクラウド	7	單一部隊	暗黑	令對象變成「麻痺」
ポイズンミスト	11	單一部隊	暗黑	令對象變成「毒」
カース	17	單一部隊	暗黑	令對象變成「詛咒」
フィクセイト	3	多數移動磚塊	神聖	令版面上出現會移動的磚停頓一定時間
ディロック	10	單一部隊	神聖	令對象所施出的魔法無效化
アンロック	3	單一寶箱	神聖	用魔法將鎖著的寶箱解鎖，RISK值越高成功率越高
マーク	6	多數陷阱	神聖	可以一時看得到已設置的陷阱
アナライシス	5	單一部隊	神聖	分析對象的能力值，RISK值越高成功率越高

エンチャント

魔法名稱	所需MP	使用對象	屬性	效果
ルフトアタッチ	10	單一部隊	風	令武器的「風屬性」一定時間內強化
スパークアタッチ	10	單一部隊	火	令武器的「火屬性」一定時間內強化
ソイルアタッチ	10	單一部隊	土	令武器的「土屬性」一定時間內強化
フロストアタッチ	10	單一部隊	水	令武器的「水屬性」一定時間內強化
ルフトガード	9	單一部隊	風	令防具的「風屬性」一定時間內強化
スパークガード	9	單一部隊	火	令防具的「火屬性」一定時間內強化
ソイルガード	9	單一部隊	土	令防具的「土屬性」一定時間內強化
フロストガード	9	單一部隊	水	令防具的「水屬性」一定時間內強化

BATTLE ABILITY 一覽

全ITEM一覽表

名稱	效果	說明
キュアルート	回復50 HP	回復體力的藥草的根
キュアバルブ	回復100 HP	回復體力的藥草的根
キュアリキッド	回復150 HP	回復體力的藥草的精華
マナルート	回復25 MP	回復精神力的藥草的根
マナブルブ	回復50 MP	回復精神力的藥草的根
マナリキッド	回復100 MP	回復精神力的藥草的精華
ヴェラルート	回復25 RISK	回復冷靜和集中力的藥草的根
ヴェラバルブ	回復50 RISK	回復冷靜和集中力的藥草的根
ヴェラリキッド	回復75 RISK	回復冷靜和集中力的藥草的精華
修道僧之秘藥	回復100 MP和HP	Lea Monde修道僧們秘傳的藥
鍊金術士之試藥	回復25 HP和RISK	王都的鍊金術士們所做的實驗藥
魔道士之試藥	回復50 HP和RISK	被喻為舊時代的魔道士所做的實驗藥
世界樹之淚	回復「麻痺」狀態	可令身體感到全癒的世界樹的樹汁
精靈的祈福	回復「毒」狀態	被喻為精靈所做的解毒藥
聖靈之祝福	回復「疆硬」狀態	由ゾルナ花瓣加ヤク之膽汁所調合出來的藥丸
天使之微笑	回復「詛咒」狀態	由聖人所刻的護符
萬能藥	回復「麻痺、毒、疆硬」狀態	由各種藥草調合而成的藥水
妖精之羽	QUICK	妖精們所擁有的藥粉，能瞬間令移動力上升
千里眼晶	得知陷阱	可以一時看得到已設置的陷阱
霸王之靈藥	STR上升	初代バレンディア用的不可思議的藥
賢者之靈藥	INT上升	七賢者從聖人ヨクス所傳授的藥
龍騎兵之靈藥	AGL上升	經常用飛龍當作馬騎的騎兵喜歡用的不可思議的藥
聖母之靈藥	HP上升	古代的神官向往戰地的士兵所用的藥
魔導師之靈藥	MP上升	古代的魔導師喜歡用的藥
烈波之グリモア	ソリッドショック	放出強烈的衝擊波
雷矢之グリモア	ライトニングボウ	放出雷的箭
炎彈之グリモア	ファイアボール	出現灼熱的火炎彈衝向敵人
地龍之グリモア	ヴァルカンランス	放出銳利的火山彈
冰刃之グリモア	アクアブラスト	放出超高速且強烈的冷氣
閃光之グリモア	スピリットサージ	放出光的精靈
苦咒之グリモア	デスラプトペイン	放出苦痛的詛咒
除靈之グリモア	イクソシズム	將不死來除靈
虛空之グリモア	バニッシュ	即死的魔法，但對不死無效
爆烈之グリモア	イクスプロジョン	於對象引起爆炸形成衝擊波
雷空之グリモア	サンダーバースト	於對象頭上放出大量落雷
炎鎖之グリモア	フレイムスフィア	於對象的空間做出超高溫的火炎
磁踊之グリモア	ガイアストライク	於對象的空間做出急速上升的重力
瀑布之グリモア	アヴァランチ	於對象的空間突然變成絕對零度
舞光之グリモア	ラディウス	將眾神的光之波動集結
天破之グリモア	メテオインパクト	從天空呼喚出隕石
吸精之グリモア	ドレインハート	將對象的HP吸收
吸魔之グリモア	ドレインマインド	將對象的MP吸收
生命之グリモア	ヒール	回復自己的HP
軟化之グリモア	リストレイション	回復「麻痺」狀態
解毒之グリモア	アンチドーテ	回復「毒」狀態
祓咒之グリモア	ブレッシング	回復「詛咒」狀態
淨化之グリモア	クリアランス	回復「麻痺、毒、疆硬」狀態
命脈之グリモア	ジェネラスヒール	一定時間HP不斷回復
強殼之グリモア	ハーキュリアン	令對象的STR一定時間內增加
弱骸之グリモア	ミゼラブルボディ	令對象的STR一定時間內減少
冴理之グリモア	インライテン	令對象的INT一定時間內增加
惑亂之グリモア	フィブルマインド	令對象的INT一定時間內減少
俊敏之グリモア	インビゴレイト	令對象的AGL一定時間內增加
純化之グリモア	レイジーボーンズ	令對象的AGL一定時間內減少
優銳之グリモア	プロテクト	令對象的武器和防具性能一定時間內增加
純磨之グリモア	アンプロテクト	令對象的武器和防具性能一定時間內減少
封咒之グリモア	サイレントスペル	令對象一定時間內不能使用魔法
耐魔之グリモア	インバリドスペル	令敵方向玩者所使出的魔法確實一次無效
邪痺之グリモア	スタンクラウド	令對象變成「麻痺」
邪毒之グリモア	ポイズンミスト	令對象變成「毒」
咒詛之グリモア	カース	令對象變成「詛咒」
停空之グリモア	フィクセイト	令版面上出現會移動的磚停頓一定時間
解魔之グリモア	ディスペル	令對象所施出的魔法無效化
解錠之グリモア	アンロック	用魔法將鎖著的寶箱解鎖
刻印之グリモア	マーク	可以一時看得到已設置的陷阱
解析之グリモア	アナライシス	分析對象的能力值
惠空之グリモア	ルフトアタッチ	令武器的「風屬性」一定時間內強化
惠火之グリモア	スパークアタッチ	令武器的「火屬性」一定時間內強化
惠土之グリモア	ソイルアタッチ	令武器的「土屬性」一定時間內強化
惠水之グリモア	フロストアタッチ	令武器的「水屬性」一定時間內強化
耐風之グリモア	ルフトガード	令防具的「風屬性」一定時間內強化
耐炎之グリモア	スパークガード	令防具的「火屬性」一定時間內強化
耐地之グリモア	ソイルガード	令防具的「土屬性」一定時間內強化
耐冷之グリモア	フロストガード	令防具的「水屬性」一定時間內強化

遊戲發售時間表

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

PlayStation

9日	■COOL BOARDERS 4	WEB SYSTEM	5800日圓	SPT
	Pop'n Pop(TAITO 2000 Series)	TAITO	2000日圓	ETC
	三洋波子機PARADISE 3 狗狗大行進	IREM SOFTWARE ENGINNERING	3800日圓	ETC
	Rhythm Face	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	不詳
	SNK BEST COLLECTION The King of Fighters '98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	2800日圓	FIG
	DRIVER	SPIKE	5800日圓	RAC
16日	■PACHISLOT帝王5～	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	METRIOD R Parts Collection	IMAGINEER	2800日圓	ETC
	汽車GO!	TAITO	5800日圓	SLG
	THE DEEP失去的深海	ACCLIAM JAPAN	2000日圓	AVG
	PUZZLEOOP	CAPCOM	3800日圓	PUZ
	夏色劍術小町	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	THEME PARK WORLD	ELECTRONICS ARTS SQUARE	5800日圓	SLG
	想見你…your smiles in my heart	KONAMI	6800日圓	SLG
	PANDORA MAX SERIES Vol.3 Rabbish Brayman	PANDONA	1980日圓	AVG
23日	■BASS LANDING 2	ASCII	6800日圓	SPT
	■BASS LANDING 2(連釣魚手掣)	ASCII	11000日圓	SPT
	■決定！HERO學園！！	CSC MEDIA	5800日圓	SLG
	■MONSTER FARM BATTLE CARD	TECHMO	5800日圓	ETC
	infinity	KID	6800日圓	AVG
	World Stadium 4	NAMCO	5800日圓	SPT
	The King of Fighters '99	SNK	5800日圓	FIG
	真髓· 仙人 貳號	J · WING	7800日圓(予定)	ETC
	職業麻雀 極PLUS II「廉價版」	ATHENA	2800日圓	ETC
	Money Idol Exchanger「廉價版」	SUNSOFT	2800日圓	PUZ
	HARD EDGE(SUN COLLECT BEST)	SUNSOFT	2800日圓	AVG
	Best of the Best DISC WORLD	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	不詳
	Best of the Best FREETALK STUDIO	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	SLG
	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	5800日圓	SRPG
	筋肉番付Vol.2～往新的界限之挑戰！～	KONAMI	5800日圓	ETC
	THE心理GAME6	VISIT	1500日圓	ETC
	JACK直到天空～驚險的青豆樹大登亡！	ENIX	5800日圓	ACT
	WINNING POST 4 PROGRAM 2000	KOEI	6800日圓	SLG
30日	■FIFA 2000 Europra League Soccer	ELECTRONICS ARTS SQUARE	4800日圓	SPT
	■相睇COMMANDO～為傻瓜情侶打圓場～	ENIX	5800日圓	SLG
	■Monkey Magic	SUNSOFT'	4800日圓	ACT
	■HEIWA Parlor！Pro DolphinRing Special	日本TELENET	5200日圓	ETC
	NHL BLADE OF STEEL 2000	KONAMI	5800日圓	SPT
	華蘭虎龍學園~心動篇~	J · WING	2800日圓(暫定)	AVG
	HEXAMOON GUARDIANS	INCREMENT P	6800日圓	AVG
	WHATEVER ISLAND	RIVERHILL SOFT	5800日圓	SLG
	Family Prize 1500Yen Series World League Soccer	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	SuperLite 1500 Series Cotton Original	SUCCESS	1500日圓	STG
	SuperLite 1500 Series SANVEIN	SUCCESS	1500日圓	STG
	SuperLite 1500 Series Monkey Hero	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series Load Runner 2(暫稱)	SUCCESS	1500日圓	ACT
	EVE ZERO限定版	NETBRIDGE	9800日圓	AVG
	EVE ZERO	NETBRIDGE	6800日圓	AVG
	PANDORA MAX SERIES Vol.2 呼喚死者的館	PANDONA	1980日圓	AVG
	音樂工作室 演奏2(廉價版)	ASCII	2800日圓	ETC
	實況GOLF MASTER 2000	KONAMI	5800日圓(預定)	SPT
	★必殺波子機Station 8 廚師的金小姐&去吧海濱仔	SUNSOFT	4900日圓	TAB
	★必殺波子機Station Class 2 甦醒的遂!!爆裂名機復活	SUNSOFT	3980日圓	TAB
	★GUNBARL(The Best)	NAMCO	2800日圓	STG
	★Angelique History	KOEI	12000日圓	不詳
中旬	創造DISK DERRBY的名馬吧！！	DAZ	5800日圓(暫定)	SLG
下旬	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	Super Robot大戰α	BANPRESTO	6980日圓	SLG
	Super Robot大戰α(限定版)	BANPRESTO	9800日圓	SLG
3月	■Tony Hawk's PRO SKATER	SUCCESS	5800日圓	SPT
	■Simple 1500 SERIES Vol.25 THE競馬	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	Parlor！Pro Junior Vol.6	日本TELENET	2900日圓	ETC
	在遙遠的時空中	KOEI	6800日圓	待查
	RAYCRISES	TAITO	5800日圓	STG
	聖戰士登覇	BANDAI	6800日圓(暫定)	SRPG
	P.J's GROOVE	SYSCON ENTERTAINMENT	4800日圓(預定)	PUZ

4月

6日	■名叫絆的頸鏈WITH TOY BOX STORY's	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	■在遙遠的時空之中	KOEI	6800日圓	AVG
	■在遙遠的時空之中(限定版)	KOEI	8800日圓	AVG
	■Family Prize 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional編～	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	■Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱門PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	CHESS 2000	UNBALANCE	6800日圓	ETC
	十分平系列3 搖搖下	XING ENTERTAINMENT	2800日圓	PUZ
	TRL(The Rail LOADERS)	Victory	5800日圓	ADV
	遊戲中學習系列 世界史單詞齊齊出1800	NAGASE	2800日圓	ETC
	遊戲中學習系列 日本史單詞齊齊出1800	NAGASE	2800日圓	ETC
	右左(U-SA)	ARTDINK	3800日圓	待查
13日	BEST · WING同級生麻雀	J · WING	2800日圓(暫定)	ETC
	打麻雀吧！戀愛吧！Separte 1 打麻雀吧	VISCO	1500日圓	ETC
	打麻雀吧！戀愛吧！Separte 2 戀愛吧	VISCO	1500日圓	ETC
	TINY BULLET	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
14日	★THE YELLOW MONKEY trancemission VJ remix	ORAISON	4800日圓	ETC
20日	■OPTION TUNING CAR BATTLE SPEC R	MTO	5800日圓	RAC
	■WIZARDARY～DIMGUIL～	ASCII	6800日圓	RPG
	■對戰戀愛Simulation TORIFERUZU魔法學園	ASCII	5800日圓	SLG
	閉鎖病院	VISIT	價格未定	AVG
	Dancing Stage featuring Dreams Come True(暫稱)	KONAMI	4980日圓(暫定)	ETC
	～ART CAMION～雙六傳	AFFECT	4800日圓	RAC
	華蘭虎龍學園~純愛篇~	J · WING	2800日圓(暫定)	AVG
27日	MAJOR WAVE 1500 SWING	HUMSTAR	1500日圓	STG
	MAJOR WAVE 1500 BATTLE MASTER	HUMSTAR	1500日圓	FIG
	MAJOR WAVE 1500 MASMON KIDS	HUMSTAR	1500日圓	SLG
	MAJOR WAVE 1500 RUCIFER RING	HUMSTAR	1500日圓	RPG
	筋肉番符～SASUKE～(暫稱)	KONAMI	5800日圓	ETC
	SILENT HILL (KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	METALGEAR SOLID (KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ACT
	METALGEAR SOLID INTEGRAL(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ACT
	Simple 1500 SERIES Vol.28 THE DUNGON RPG	D3 Prefecture	1500日圓	RPG
	Simple 1500 SERIES Vol.21 THE野球	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	PAKA PAKA Passion 2	PRODUCE	5800日圓	ETC
	LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓(預定)	SRPG
	MAJOR WAVE 1500 200EC7-LATTICE-	NUSITE	1500日圓	STG
	考車牌吧	TWILIGHT EXPRESS	5800日圓	SLG
	SuperLite 1500 Series Castrol HONDA Superbike Racing	SUCCESS	1500日圓	RAC
	SuperLite 1500 Series DEEP FREEZE	SUCCESS	1500日圓	STG
	★Rally The Europa	BOTTOM UP	1500日圓	RAC
下旬	Wu Tang	SUCCESS	價格未定	FIG
4月	■職業指南麻雀「兵」3	CULTURE BRAIN	4980日圓	ETC
	■Franbluejyu之精靈	KID	6800日圓	不詳
	BRIDGANDINE-GRAND EDITION-	E3 STAFF	6800日圓	SLG
	幻影月夜-月夜野綺譚-	NAZAT	5800日圓	AVG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	DEVIL MAN	BANDAI	5800日圓(暫定)	ACT
	PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch!感覺SENSATION	PANDONA	1980日圓	AVG
	BPS THE CHOICE THE NEXT TETRIS	BPS	2800日圓	PUZ
	★Dochimecya	Sony Computer Entertainment	5800日圓	SLG

5月

2日	■再見吧！宇宙戰艦大和號 愛的戰士們	BANDAI	7800日圓(予定)	待查
	★Value 1500 The紫禁城	SUNSOFT	1500日圓	PUZ
	★Value 1500 The上海	SUNSOFT	1500日圓	PUZ
	★Value 1500 The龍龍	SUNSOFT	1500日圓	PUZ
11日	★elan plus	Bisco	2800日圓	不詳
12日	★STREET BOARDERS 2	Micro Cabin	5800日圓	不詳
18日	■用磁石來飛行？PICS的大冒險	AFFECT	3400日圓	ACT
	■BACK GAMMON 2000	Unbalance	6800日圓	TAB
	■METAL SLUG X	SNK	5800日圓	ACT
25日	SuperLite 1500 Series HOOOCKEY！	SUCCESS	1500日圓	SPT
	SuperLite 1500 Series CHIKI CHIKI CHICKEN	SUCCESS	1500日圓	待查
	SuperLite 1500 Series QUIZ 1(暫稱)	SUCCESS	1500日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series QUIZ 2(暫稱)	SUCCESS	1500日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series QUIZ 3(暫稱)	SUCCESS	1500日圓	ETC
	★本格四人打專業麻雀 麻雀王	童	1980日圓	TAB
5月	■你的STEADY	CD BROS	5800日圓	AVG
	THE BACKGAMMON	UNBALANCE	價格未定	ETC
	MARIONETTE COMPANY 2 CHU!	MICROCABIN	6800日圓(暫定)	SLG
	BRAVE SAGA 2	TAKARA	7800日圓	SRPG
	PANDORA MAX SERIES Vol.5 被解僱的朝早	PANDONA	1980日圓	AVG
	DRAGON QUEST VII 伊甸之戰士們	ENIX	7800日圓	RPG
	★聖ROMMIOUS女學院	XING Entertainment	6800日圓	AVG
	★Screen(暫名)	KID	價格未定	不詳
	★Dance Dance Revolution 3rd MIX(暫名)	KONAMI	價格未定	SLG

6月

22日	SuperLite 1500 Series繪畫PUZZLE 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series填字遊戲 2	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series NANCRO 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series數獨 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之蛹	PANDONA	1980日圓	AVG
6月	■蒼鼠物語	CULTURE BRAIN	4800日圓	SLG
	砂之EMBRACE～EDEN之里的勒寶	IDEA FACTORY	價格未定	RPG
	Salaried Man金太郎	BANDAI	3800日圓	AVG
7月6日	■水之花道	PONY CANYON	6800日圓	ETC
9月	PZ ZOIDS(暫稱)	TOMY	價格未定	SLG

2000年發售

2000年春	攜帶EDDIE	INCREMENT P	價格未定	ETC
	ROCKMAN DASH 2 EPISODE 1～ROLL危機一髮～	CAPCOM	價格未定	RPG
	SPRYO×SPRKUS不尋常的旅途	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	GAIA MASTER眾神的桌上遊戲	CAPCOM	4800日圓	ETC
	Snow Pocketer	ATLUS	價格未定	待查
	Pocketer(粉紅)	ATLUS	價格未定	待查
	Pocketer(黑)	ATLUS	價格未定	待查
	Mega Pocketer	ATLUS	價格未定	待查
	音樂創作室3	ASCII	價格未定	SLG
	我要作曲～Dance Remix編～	VING KIDS	2480日圓	SLG
	KILLER BASS	魔法	5800日圓	SPT
	大江戶風水因果律 花火2	魔法	5800日圓	SLG
	BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	賭博默示錄KAIJI(暫稱)	講談社	5800日圓	AVG
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	青之6號Antarctica	BANDAI VISUAL	6800日圓(暫定)	AVG
	蜃氣樓(暫稱)	VISIT	價格未定	AVG
	星界之紋章	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
	戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
	MACROSS PLUS GAME EDITION	翔泳社	價格未定	STG
	BRAND×BRAND <合成RPG>	TONKIN HOUSE	價格未定	RPG
	★COSMO WARRIOR零	TAITO	價格未定	不詳
	★Victory Boxing	Victor Interactive Software	價格未定	SPT
2000年夏	■爆流	FUJIMIC	5800日圓	SPT
	■HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓(暫定)	SRPG
	■STREET GOLFER	SUNSOFT	5800日圓	SPT
	FINAL FANTASY IX	SQUARE	價格未定	RPG
	Simple 1500 SERIES Vol.X THE SHOOTING(暫稱)	D3 Prefecture	1500日圓	STG
	HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
	Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	ACT
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC ITERCHANNEL	6800日圓	AVG
	★人魚之烙印	NEC Interchannel	價格未定	不詳
	★沉默的艦隊	講談社	5800(預定)	不詳
	★RC GO!	TAITO	價格未定	SLG
	★悠久組曲~All Star Project~	MEDIA WORKS	價格未定	不詳
2000年	■FAVORITE DEAR純白之預言者	NEC Interchannel	價格未定	ETC
	■人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	■PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	RPG創作室4	ASCII	6800日圓	SLG
	老千麻雀	IDEA FACTORY	價格未定	ETC
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	CLICK漫畫 銀河英雄傳說3~亞姆尼茲亞會戰~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫 銀河英雄傳說4~恩艦隊出動~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫瑪莉工作室	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫 新DRAGON HALF	德間書店INETERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	SUCCESS STORY	ALTRON	價格未定	SLG
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	價格未定	RPG
	KAMURAI神來	NAMCO	價格未定	RPG
	EMBLEM SAGA	ASCII	價格未定	RPG
	機動新撰組	ASCII	價格未定	不詳

發售日未定

	■KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
	戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800日圓	TAB
	爆流	FUJIMIK	5800日圓	SPT
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
	PATLABOR THE GAME(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	待查
	OVER QUNE	NAMCO	價格未定	待查
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	Dinobreeder another progress	J · WING	5800日圓	SLG
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	Angelique Trowa	KOEI	價格未定	SLG
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	價格未定	SLG
	RUNGU RUNGU～DOROTHY之大冒險～	TYO	價格未定	AVG
	ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	RPG
	ATLANTIS～THE LOST TALES～	HUMAN	4800日圓	AVG
	雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
	BONOBODO	AMUSE	4800日圓	TAB
	TETRIS THE GRAND MASTERS(暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
	ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
	BASHING BEAT 2	E3 STAFF	價格未定	SPT
	傳說幪面人之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG

遊戲發售時間表

	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
	FLY(暫稱)	MDB	價格未定	AVG
	CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	SHERAZADO傳說 黃金之帝國(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	DOOPERS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	RAC
	FENSER	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
	GRUDA	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
	PROJECT CHAOS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	STG
	HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
	WONDERLAND SHOCK 1950 AMERICAN DREAM	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
	RAGNA CUBE LEGEND	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	士多KID	瀧工房	價格未定	AVG
	Q極QUIZ回答PLEASE	Tears	價格未定	PUZ
	蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
	LIPROS(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	ACT
	OGARIAN-亞人傳-(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	RPG
	BACKGUNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	BREATH OF FIRE IV～不變的人	CAPCOM	價格未定	RPG
	BOXING	VICTOR SOFT	價格未定	SPT
	LEGACY OF KAIN SOUL REAVER	CAPCOM	價格未定	ACT
	PUZZLE「雀」	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ
	★BLACK MATRIX CROSS	NEC Interchannel	價格未定	不詳
	★J · McGlass Super Cross 2000	TAITO	價格未定	RAC

2000年3月

PlayStation 2

9日	FANTAVISION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
16日	■撞球BILLIARDS MASTER 2	ASK	5800日圓	TAB
	DRIVING EMOTION Type-S	SQUARE	6800日圓	RAC
23日	■I.Q REMIX+	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT		5800日圓
(暫定)	PUZ			
	GOLF PARADISE	D&E SOFT	5800日圓	SPT
30日	■劇空間職業棒球AT THE END OF THE CENTURY 1999		SQUARE	6800日圓
SPT				
	鐵拳 TAG TOURNAMENT	NAMCO	價格未定	FIG
	★DEAD OR ALIVE 2	TECMO	6800日圓	FIG

4月

13日	■永世名人IV	KONAMI	開放價格	TAB
	■GRADIUS 3&4復活之神話	KONAMI	開放價格	STG
	■齊來玩麻雀2	KONAMI	開放價格	TAB
27日	■Primal Image Vol.1	ATLUS	5800日圓	ETC
4月	■EVERGRACE	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	■EX桌球	TAKARA	5800日圓	TAB
	■AMERICAN ARCADE	ASTROLL	5800日圓(暫定)	TAB
	SKY SURFER	IDEA FACTORY	價格未定	SPT

5月

25日	HRESVELGR	GUST	價格未定	RAC
上旬	建設重型機械格鬥BATTLE 打倒吧金剛！	ARTDINK	價格未定	FIG

6月以後

	鄭問之三國誌	GAME ART	價格未定	SLG
7月	GRIPER刃牙(暫稱)	TOMY	價格未定	ACT
	MAGICAL SPORT甲子園2000(暫稱)	魔法	價格未定	SPT
8月	MAGICAL SPORT GoGoGolf	魔法	價格未定	SPT
10月	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法	價格未定	SPT

2000年發售

春	■SNOWBOARD SUPER CROSS	Electronics Square	6800日圓	SPT
	■STREET麻雀TRANCE麻神2	SUNSOFT	5800日圓	TAB
	0 STORY(LOVE STORY)	ENIX	價格未定	待查
	GRADIUS 3&4復活之神話	KONAMI	價格未定	STG
	X-FIRE	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	ACT
	WILD WILD RACING	IMAGINEER	價格未定	RAC
	實況野球7(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
夏	■Be On Edge(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	將榮冠給你 往甲子園的道路	ARTDINK	價格未定	SPT
	REISELIED EFAMERAL FANTASIA	KONAMI	價格未定	RPG
	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	ARMORED CORE2	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	未定
	Road Star Troffy 2000	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	UNiSON(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	東大將棋 四間飛車道場(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	SPLASH DIVE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	★GUNGRIFFON BLAZE(暫名)	GAME ART	價格未定	STG
	★SHILLING FEED(暫名)	GAME ART	價格未定	STG
秋	■Angelique Torowa	KOEI	價格未定	不詳
	■電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	■我與魔王(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	價格未定	RAC
冬	花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
	DARK CLOUD(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	波洛古羅斯物語3(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
2000年	All Star Prowestling	SQUARE	價格未定	SPT
2001年春	Final Fantasy X	SQUARE	價格未定	RPG

發售日未定

	MAXIMO(暫稱)	CAPCOM	價格未定	待查
	GRAN TURISMO 2000(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	成為Pilot!2(暫稱)	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
	BEST PLAY職業棒球	ASCII	價格未定	SPT
	HYPER TOUR	3D	價格未定	不詳
	1 ON 1GOVEMMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SD飛龍之拳「Z LOV」	CULTUREBRAIN	價格未定	FIG
	新COOL BOARDERS(暫稱)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
	玉繭物語2	元氣	價格未定	RPG
	上海V(暫稱)	SUNSOT	價格未定	PUZ
	CHORO Q HG(暫稱)	TAKARA	價格未定	SLG
	500GP(暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
	PANIC SURFIN	ASCII	價格未定	SPT
	SIDE WINDER MAX(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	Pro麻雀 極 NEXT(暫稱)	ATHENA	價格未定	TAB
	3D Real Drive(暫稱)	Viral One	價格未定	RAC
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	山卡的BATTLE(暫稱)	EXSEKO	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	SONET(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	BUST A MOVE 3(暫稱)	ENIX	價格未定	ACT
	BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	SLG
	Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	真・三國無雙(暫稱)	KOEI	價格未定	FIG
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	井手洋介的麻雀家族2(暫稱)	SETA	價格未定	TAB
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	L'Arc~en~Ciel(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	未定
	LAKE MASTER EX(暫稱)	DAZ	價格未定	SPT
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	機動戰士GUNDAM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	STG
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	FX PILOT(暫稱)	LOCUS	價格未定	STG
	SOUL SURFIN(暫稱)	童	價格未定	ACT
	SSX(暫稱)	ELECTRONICS ARTS SQUARE	價格未定	不詳
	★EXTERMINATION	Sony Computer Entertainment	價格未定	AVG
	★戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB



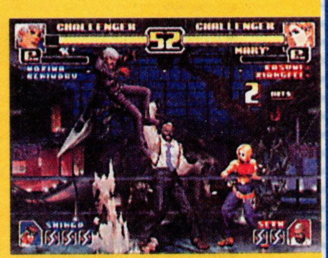
這是SQUARE首個PS2的賽車遊戲，而且亦是其首次以真實車款來開發的遊戲。由於PS2的機能強勁，所以遊戲都能夠在各方面表顯得更真實。除此之外，當中更特設有其他同樣遊戲沒有駕駛者視點，令玩者彷如駕車一樣。不過可能其首次製作的關係，令各種光源表現不太真實。



TECMO今年在街機中得到好評的格鬥遊戲《DEAD OF ALIVE》突然在PLAYSTATION FESTIVAL 2000中公布移植至PlayStation 2。相信DOA的支持者又要破費了。今次TECMO利用了PS2的強大機能，令本身漂亮的人物變得更細緻。



不要以為《Love Story》是個普通遊戲，其實這是PS2首個寫實遊戲，當中利用會MOVIE來交代故事發展，而且玩者的每個動作亦將會影響故事。ENIX為了令內容更加充實，所以新增了多個迷你遊戲。此外，當中的所有女角都是日本現時新紮的女星。



SNK不單把其最受歡迎的《The King Of Fighters '99》移植至Dreamcast，今次的背景亦會同樣從新以3D繪畫，令背景更加實在。另外，遊戲不單會加入新版草薙京、舊版雅典娜等多個角色作為新增STRIKER，而且還新增了兩位將會在《KOF 2000》出現的角色。

3月

Dreamcast

9日	GUNBRID 2	CAPCOM	5800日圓	STG
16日	上海Dynasty	SUCCESS	4800日圓	TAB
	PUZZLE BUBBLE 4	CYBER FRONT	3800日圓(預定)	PUZ
23日	HELLO KITTY的聲音電子郵件	SEGA	2800日圓	ETC
	RAYMAN THE FANTASTIC HERO	Ubi SOFT	5800日圓	ACT
	NBA 2K	SEGA	5800日圓	SPT
	Twinkle Star Sprite	SNK	2800日圓	待查
	VIGIRANTE 8～SECOND BATTLE～	SYSCON ENTERTAINMENT	5800日圓	FIG
30日	實況POWERFUL職業棒球DC	KONAMI	5800日圓	SPT
	職業麻雀 極D	ATHENA	4800日圓	TAB
	THE TYPING OF THE DEAD～KEYBOAED MASTERS～	SEGA	價格未定	ETC
	The King Of Fighters '99 EVOLUTION	SNK	5800日圓	FIG
	機天烈少年'S GANNER GUN	SEGA	4800日圓	ACT
	機天烈少年'S GANNER GUN(連咪版)	SEGA	6800日圓	ACT
	WORLD NEVERLAND PLUS ～PURUTO共和國物話	RIVERHILL SOFT	5800日圓	SLG
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 4「邂逅」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
	★Winning Post 4 Program 2000	KOEI	6800日圓	SPT
下旬	Rayku Masters PRO Dreamcast plus！	DAS	5800日圓(予定)	待查
3月	MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes	CAPCOM	5800日圓	FIG

4月

6日	三國志IV with Powerup kit	KOEI	9800日圓	SLG
	SUPER EURO SOCCER 2000	IMAGINEER	5800日圓	SPT
20日	櫻桃子劇場GOGIGOGI	MY BEARS ENTERTAINMENT	6800日圓	待查

27日	■SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	SORCERIAN～七星魔法之使徒～	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	RPG
	SORCERIAN～七星魔法之使徒～ 限定版	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800日圓	RPG
	Dance Dance Revolution 2nd MIX Club Version Dreamcast Edition(暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
	★SAMBA DE AMIGO	SEGA	價格未定	SLG



CAPCOM終於再次將表現「活劇」的《POWER STONE》帶到Dreamcast上，而今次這個續集將會更加著重動作要素，不論操控、玩法、對戰等都會有別於上集。不過當中最受人關心的是人物的變身問題，因為遊戲中會增加至4人對戰，令力石亦同時增加至7顆，而這樣可能同時出現兩個變了身的角色，便戰法大大改變了。

由SONIC TEAM所開發的音樂街機遊戲終於被移植到Dreamcast之上，而且發售日已決定在個多月之後，相信對於音樂遊戲的支持者真是一個大喜訊，不過SEGA暫時未公布玩這遊戲時使用的週邊配件—沙鎚。另外，筆者這個家用版將會增加一些歌曲，令當中的歌目更加豐富。



4月	打高爾夫吧！場地資料集vol.1(暫稱)	BUTTOM UP	價格未定	ETC

5月

11日	■通訊對戰LOGIC BATTLE大雪戰	FORTY FIVE	3800日圓	TAB
18日	久遠之絆 再臨詔	FORK	5800日圓	AVG
25日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 5「贖罪」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
5月	■平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	SLG
	MARIONETTE CONPANY 2 CHU!	MICROCABIN	6800日圓(暫定)	SLG
	打高爾夫吧！場地資料集vol.2(暫稱)	BUTTOM UP	價格未定	ETC

6月以後

6月	■ARMADA	METRO 3D	價格未定	不詳
	Animaster	AKI	5800日圓	SLG
	打高爾夫吧！場地資料集vol.3(暫稱)	BUTTOM UP	價格未定	ETC
	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓	SLG
	Anna's Quest(暫稱)	METRO 3D	價格未定	不詳
7月27日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 6「戰慄」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
7月下旬	TOP OF THE FORMULA	FUJICOM	價格未定	RAC
7月	■ZUSER VARSER	REAL VISION	5800日圓(予定)	待查

2000年

春	■ADVANCED大戰略～歐洲之嵐、德國閃電作戰～	SEGA	6800日圓	SLG
	■VICTORY MAN 2000 VIVA！FESTIVAL/	SEGA TOYS	4800日圓	待查
	ALEX-Virus Composer-	MEDIA FACTORY	價格未定	待查
	Power Stone 2	CAPCOM	價格未定	FIG
	Super Runabout(暫名)	Climax	價格未定	RAC
	RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	熱門(NET)GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
	M-SR(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	Jet Set Radio	SEGA	價格未定	ETC
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	櫻大戰	SEGA	價格未定	AVG
	櫻大戰2～求你別死去～	SEGA	價格未定	AVG
	櫻大戰3～巴里正在燃燒嗎～	SEGA	價格未定	AVG
	NIBERUG之戒指	SUCCESS	價格未定	AVG
夏	■NET de PARA	TAKUYO	價格未定	待查
	育成打比賽的馬匹吧！	SEGA	價格未定	SLG
	大相撲(暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	DARK EYES(暫稱)	NECSTIC	價格未定	RPG
	★Memories Off(暫名)	Kid	價格未定	不詳
	★LOON JADE	HUDSON	價格未定	不詳
2000年	Street Fighter III 3rd Strike Fight for the Future	CAPCOM	價格未定	FIG
	L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	價格未定	RPG
	土偶戰紀~霸王~	VICTOR INTERACITVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	ECCO THE DOLPHIN(暫稱)	SEGA	價格未定	AVG
	超時空要塞MACROSS(暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT
	THE TYPING OF THE DEAD～Keyboard Masters～	SEGA	價格未定	ETC
	夢幻之星 Online	SEGA	價格未定	RPG

發售日未定

	■人生Game for Dreamcast	TAKARA	價格未定	TAB
	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	5800日圓	SRPG
	Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	DARK EYES(暫稱)	NESTICK	價格未定	待查
	職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	METAL MAX Overdrive	ASCII	價格未定	RPG
	ALU · GU · LATE(暫稱)	拓洋興業	價格未定	SRPG
	ETERNAL ARCADIA(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	新格鬥術 飛龍之拳列伝	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	SNK VS. CAPCOM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	TRIP TRACK(暫稱)	CHRAMELPOT	價格未定	AVG
	GRANDIA II	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	Warrz(暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	SHENMU 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	CRACK 2(暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
	春風戰隊V FORCE 2～翼之他方～(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
	DYNIMITE ROBO 2000(暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	Super 301 S Q(暫稱)	日本物產	價格未定	SLG
	U S TRACK CHAMP	日本物產	價格未定	RAC
	DIGITAL競馬新聞MY TRACKMAN 2	SHOEI SYSTEM	6800日圓(暫定)	SLG
	RENT-A-HERO No.1	SEGA	價格未定	ARPG
	★Angel Present	NEC Interchannel	價格未定	不詳
	★Kanon	NEC Interchannel	價格未定	不詳

NINTENDO 64

3月

17日	TOP GEAR HYPER BIKE	KEMCO	6980日圓	RAC
23日	實況POWERFUL職業棒球2000	KONAMI	7800日圓	SPT
24日	星之卡比64	任天堂	6800日圓	ACT
31日	大刀(DAIKATANA)	KEMCO	6980日圓	ACT
	糸井重里之釣BASS NO.1決定版！	任天堂	6800日圓	SPT
下旬	■武器戰士	BUTTOM UP	6980日圓(暫定)	FIG
3月	GUN TRICT LEGEND	EPOCH社	6800日圓	不詳

4月

14日	■忍者亂太郎GAME GALLERY	CULTURE BRAIN	6480日圓	PUZ
21日	井出洋介之麻雀塾	SETA	5800日圓	TAB
27日	薩爾達傳說 毛斯娜的面具	任天堂	5800日圓	ARPG
	薩爾達傳說 毛斯娜的面具(附擴張卡)	任天堂	7800日圓	ARPG
28日	■BASS RUSH	VISCO	7800日圓	SPT

5月以後

26日	釣魚64～乘着海風～	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800日圓	SPT

春

	不思議迷宮系列 未來之思寧2～鬼襲來！思寧城！～	CHUNSOFT	價格未定	ARPG
	VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	STG
	★F-1 WORLD GRAND PRIX III for NINTENDO64	Video System	價格未定	RAC
夏	SPUER BLACK BASS64	STARFISH	6800日圓	SPT
2000年	EXCITE BIKE 64(暫稱)	任天堂	5800日圓	RAC
	SUPER MARIO RPG 2(暫稱)	任天堂	6800日圓	RPG
	PERFECT DARK(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
	MOTHER 3豬王之最期	任天堂	6800日圓(預定)	RPG
發售日未定	BIOHAZARD 0(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
	On & Off Racing	imaginer	價格未定	RAC
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	ULTRA BASE BALL 64實名版(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
	SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
	MINI RACERS(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	麻雀	發售商未定	價格未定	TAB
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	FIRE EMBLEM64(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG

NINTENDO 64 DD

2月

	SIMCITY 64	任天堂	價格未定	SLG

4月

	F-ZERO X EXPANSION KIT	任天堂	價格未定	RAC
	MARIO ARTIST POLYGON STUDIO	任天堂	價格未定	ETC

6月

	■MARIO ARTIST TALENT STUDIO	任天堂	價格未定	ETC

2000年

春	■井手洋介之麻雀塾	經銷商未定	價格未定	TAB
	現代大戰略Ultimate War	經銷商未定	價格未定	SLG
	日本PRO GOLF TOUR 64	經銷商未定	價格未定	SPT
夏	■巨人多事解放陣線 小矮人小矮人大集合(暫名)	LAND NET DD	價格未定	待查

發售日未定

	薩爾達傳說64DD(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	華爾街(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	SOUND MAKER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DT DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DD SEQUENCER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	設計衛門(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC

NEO-GEO

2月25日	餓狼MARK OF THE WOLVES	SNK	價格未定	FIG
發售日未定	餓狼MARK OF THE WOLVES(NEOGEO CD)	SNK	價格未定	FIG

NEO-GEO POCKET

3月

9日	METAL SLUG 2nd Misson	SNK	3980日圓	ACT
	戀愛麻雀	VISCO	3800日圓	ETC
16日	PACHISLOT ARUZE王國POCKET WORD OF LIGHTS	ARUZE	3800日圓(暫定)	SLG
	幕末浪漫 特別篇 月華之劍士～月中芳華、緩散月下～	SNK	3800日圓	FIG
	仙魔大戰2000 POCKET FESTIVAL	SEGATOYS	3800日圓	ACT
23日	COTTON	SUCCESS	3800日圓	SHT
3月	WORLD LEAGUE BASEBALL2000(暫稱)	SNK	價格未定	SPT

4月

27日	■畫像PUZZLE	SUCCESS	2980日圓	PUZ
	傳説之OGRE BATTLE外傳	SNK	3800日圓	RPG
4月	★Memories Off Pure(暫名)	KID	4800日圓(預定)	不詳

發售日未定

	PACHINCO實機SIMULATION VOL.2(暫名)	JAPAN WHISTING	價格未定	TAB
	SONIC THE HEADGEHOG POCKET ADVENTURE	SNK	3800日圓	ACT
	DYNAMAITE SLUGGER	SNK	價格未定	ACT
	MAGICIAN LORD(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	NEO · BACCARA(對應無線)	SNK	價格未定	TAB
	TOURNAMENT PROWRSTLING(暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	KING OF FIGHTERS R-3(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	KOF ADVENTURE(暫稱、對應Dreamcast)	SNK	價格未定	AVG
	POPEYE & PETTY CARTOON LAND(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	AVG
	DIGITAL PRIMATE(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	NBA HANGTIME(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	NFL BLITZ(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	ROCKMAN POCKET(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	卒業寫真(暫稱)	ADK	價格未定	SLG
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰BILLIARD BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
	怒the RETURNS(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	★SOUL REVENGER JET(暫名)	SNK	價格未定	SLG

SUPER FAMICOM

發售日未定

	我的女神(暫稱)	KSS	10800日圓	AVG

SEGA SATURN

3月

16日	■ROOMMATE井上涼子-COMPLETE BOX-	DATAM PLOYSTAR	15000日圓	SLG
30日	FINAL FIGHT REVENGE	CAPCOM	5800日圓	FIG
	FINAL FIGHT REVENGE(連4MB RAM CARD版)	CAPCOM	7800日圓	FIG

發售日未定

	WORDS WORTH	elf	價格未定	RPG

GAMEBOY

3月

10日	■叮噹MEMORIES 大雄之回想大冒險	EPOCH社	3980日圓	ETC
	■模擬職業棒球POCKET職業棒球	EPOCH社	3980日圓	SLG
	突擊！PAPPARA隊	J WING	4500日圓(暫定)	STG
	METAROT CARD ROBOTOL(獨角甲蟲版)	imagineer	3980日圓	SLG
	METAROT CARD ROBOTOL(雙角甲蟲版)	imagineer	3980日圓	SLG
	BILLIARD CLUB	ASTRON	價格未定	SPT
	對戰詰將棋356選	ATENA	2980日圓	TAB
17日	■SILVENIA MELODY(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	待查
	■MACROSS 7－去奪取銀河的心吧！－	EPOCH社	3980日圓	待查
	PUZZLEOP	CAPCOM	3800日圓	PUZ
	將口的頭腦變成○ 常識之書	imagineer	3800日圓	ETC
	將口的頭腦變成○ 常識之書Special Edition	imagineer	4800日圓	ETC
	將口的頭腦變成○ 難問之書	imagineer	3800日圓	ETC
	將口的頭腦變成○ 難問之書Special Edition	imagineer	4800日圓	ETC
	RPG創作室GB	ASCII	4800日圓	ETC
	蒼鼠樂園2	ATLUS	3980日圓	SLG
	DEAR MY FLAT	CULTURE BRIAN	3900日圓	SLG
	POCKET職業摔角PERFECT STRIKER	J WING	3980日圓(暫定)	SPT
23日	CYBORG GUKURO～惡魔復活～	KONAMI	4500日圓(暫定)	不詳
	POWAPURO君POCKET 2(暫名)	KONAMI	4500日圓(暫定)	SLG

24日

	■好朋友寵物系列2可愛的白兔	MTO	3980日圓	ETC
	■Disney's TANZAN	SYSCOM ENTERTAINMENT	4300日圓	ACT
	■JAGAUR犬君	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	3800日圓(預定)	不詳
	爆球連發！！Super Beaterman激誕！Raising Valkie	TAKARA	4500日圓(暫定)	待查
	波斯王子	SUNSOFT	3980日圓	ACT
30日	POP'n Music GB(暫稱)	KONAMI	4300日圓(暫定)	SLG
	學園BATTLE FREATURES-	KONAMI	4500日圓(暫定)	待查
	WORLD SOCCER 2000(暫名)	KONAMI	4500日圓	SPT
31日	■名偵探柯南 奇岩島秘寶傳説	BANPRESTO	4500日圓	AVG
	阿露露之冒險 魔法之寶石	COMPILE	4200日圓(暫定)	RPG
中旬	■SNOWBOARD CHAMPION	BUTTOM UP	3980日圓	SPT
下旬	RAYMAN MR. DARK之陷阱	UBI SOFT	價格未定	ACT
3月	跪下的狗狗	PACK IN SOFT	3800日圓	待查

4月

7日	TRICK BOARDER GP	ATENA	3800日圓	RAC
	★ROAD RUNNER DOMDOM團之野望	XING INTER		
13日	遊戲王MONSTER CAPSULE GB	KONAMI	4500日圓(暫定)	TAB
14日	■FELET物語 DEAR MY FELET	CULTURE BRIAN	3980日圓(暫定)	SLG
21日	叮噹之QUIZ BOY	小學館PRODUCTION	3800日圓	ETC
	★BURGER PARADISE	CAPS	2980日圓	不詳
27日	METAL GEAR Ghost Babe！	KONAMI	4500日圓(暫定)	AVG
	HUNTER×HUNTER	KONAMI	4500日圓(暫定)	SLG
28日	■BOYON之DUNGON ROOM 2	HUDSON	價格未定	RPG
	到賽馬場吧！WIDE	HECTO	3980日圓	待查
	★大工之源先生~劇泥車危機	CAPS	3980日圓	不詳
	★麻雀女王	童	3980日圓	TAB
下旬	★漢字de PUZZLE(暫名)	MTO	4280日圓	PUZ
4月	■金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	■DX MONOPOLY GB	TAKARA	3980日圓	TAB
	VS LEMMINGS	J WING	4500日圓(暫定)	PUZ
	BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 4	KEMCO	3980日圓(暫定)	待查
	GO!GO!HITCHHIKE 2	J WING	4500日圓(暫定)	RAC
	DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG
	DINO BREEDER 4	J WING	4800日圓	SLG
	母名之大冒險	SUNSOFT	價格未定	ACT
	VICTORY MAN 2000 CHALLENGE CARD GB	imagineer	3980日圓(暫定)	待查
	POCKET MONSTER X(暫名)	任天堂	價格未定	AVG

5月以後

27日	POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
5月	Pocket中的王國	HECTO	3980日圓	待查
	Osharu丸	SUCCESS	價格未定	待查
	★SOUL GETTER	MICRO CABIN	價格未定	不詳
	★Magical Chase	MICRO CABIN	價格未定	不詳
6月2日	DATA NAVIGATION PROFESSIONAL棒球	MEDIA GALLOP	3980日圓(暫定)	SPT
8月	GB ZOIDS(暫名)	TOMY	價格未定	SLG

2000年

春	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	攜帶電獸TELEFANG	SMILE	價格未定	SLG
	METAL GEAR Ghost Babel(暫稱)	KONAMI	4500日圓	ACT
	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
	櫻大戰GB(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	AVG
	ZOKUZOKU HEROS	MEDIA FACTORY	價格未定	待查
夏	CR Monster House(暫稱)	TAM	價格未定	待查
2000年	真 · 女神轉生DEVIL CHILDREN「赤之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	真 · 女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	TAITO MEMORIAL CHASE H.Q.	JORDAN	價格未定	RAC
	TAITO MEMORIAL BUBBLE BOBBLE	JORDAN	價格未定	ACT
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
	SPEEDY GONZARES ASTEKA ADVENTURE	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	MELODY KID(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	ACT
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實 ～力之章～	任天堂	3800日圓	ARPG

發售日未定

	SUPER MARIO BROS DX(NINTENDO POWER專用)	任天堂	價格未定	ACT
	JERAZAD外傳	CULTURE BRAIN	3900日圓	RPG
	CATWOMEN	KEMCO	3980日圓	ACT
	飛龍之拳COLLECTION GB	CULTURE BRAIN	3900日圓	ACT
	對局將棋極GB	ATHENA	價格未定	TAB
	SD飛龍之拳傳説GB REAL VERSION	CULTURE BRAIN	3900日圓	FIG
	DONKEYKONG LAND 2	任天堂	價格未定	ACT
	POCKEMON PICROSS	任天堂	價格未定	PUZ
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	3900日圓	SLG
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	SUPER MARIO BROS DELUX	任天堂	價格未定	ACT
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實～智慧之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實～勇氣之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的試練GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	Pia Carrot TOYBOX	NEC Interchannel	價格未定	不詳

Wonder Swan

3月

9日	LANGRISSER MILLENIUM WS～The Last Century～	BANDAI	3980日圓	SRPG
16日	線腦MILLENNIUM	BANDAI	3600日圓	PUZ
	WONDER TENNIS(暫稱)	BEC	3800日圓	SPT
23日	來！聽聽！	MEDIA ENTERTAINMENT	3980日圓	不詳
	MARCROSS～TRUE LOVE SONG～	RAYUP	3980日圓	AVG
	★陸行鳥之不思議迷宮for WonderSwan+陸行鳥Color主機Set	BANDAI	6800日圓	SLG
	★Digimon Adventure~Anode Dimmer+ Digimon Special Color主機SetT	BANDAI	6800日圓	
	★Mobile Suit GUNDAM MSVS+自護Color主機Set	BANDAI	6800日圓	
	★Mobile Suit GUNDAM MSVS+聯邦軍Color主機Set	BANDAI	6800日圓	
30日	■超級機械人大戰COMPACT 2第1部：地上激動篇	BANPRESTO	4500日圓	
	FIRE PRO WRESTRING for Wonder Swan	加賀TEC	3980日圓	SPT
	燃燒吧！職業棒球ROOKIES	JALECO	4200日圓	SPT

4月

4月6日	三國志 II for wonder swan	KOEI	4200日圓	SLG
20日	THREE THE RING(暫稱)	BANDAI	3000日圓	不詳
27日	Wasabi Wuz↑b?Produce Street Dancer	BANDAI	3800日圓	SLG
上旬	POCKET FIGHTER	BANDAI	3800日圓	FIG
4月	■幻影時光系列 幻影傳説 豬仔也會上樹的盜賊	BANPRESTO	4200日圓	不詳
	TRUMP COLLECTION 2	BOTTOM UP	價格未定	TAB
	LOAD RUNNER for Wonder Swan	BANPRESTO	2980日圓(暫定)	ACT

5月

5月	■東京魔人學園 符咒封錄	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	4800日圓	TAB
	★HUNTER X HUNTER(暫名)	BANDAI	3800日圓	不詳

6月

上旬	黑瞳之諾亞～CELLQUEST CHRONIC～	GUST	3800日圓	RPG
6月	Rainbow Island Partys☆Party	Mega House	4200日圓	ACT

7月

7月	FLASH～約會之鐵人～	光文社	4200日圓	AVG

2000年發售

夏	KAPPA GAMES三毛貓HOMES GHOST PANIC(暫稱)	光文社	價格未定	AVG
	超級機械人大戰COMPACT 2第2部：宇宙激震篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
	RING ETERNAL	角川書店	3500日圓	AVG
冬	超級機械人大戰COMPACT 2第3部：銀河決戰篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
2000年	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	TAB
	CINDY'S CARAT(暫稱)	HEKISA	3800日圓	PUZ
	侍女和象棋(暫稱)	HEKISA	3800日圓	TAB
	聖劍傳説2	SQUARE	價格未定	ARPG
	陸行鳥之不思議迷宮2	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY	SQUARE	價格未定	RPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG

發售日未定

	326 for Wonder Swan	MEGA HOUSE	4200日圓	PUZ
	WING STORY～POMIT之羽～	HAL COPORATION	價格未定	SLG
	麻雀王(暫稱)	童	價格未定	TAB
	DINO BREEDER EPISODE 1(暫稱)	J · WING	4200日圓	不詳

車死PS2

車

近排不少DC機主出現不能自我控制的現像，半夜三更都拎隻「SEGA GT」走番兩轉。早幾日睇報紙，聽講此種現像是一種病態，好似叫做「強迫性上癮」，會唔會流口水同鼻涕就唔知。不過咱們的首席車手就會同大家講講考牌，希望會有幫助啦！

死

舊年「貞子效應」席捲東南亞，不過依家都攤到凍哂啦，點知竟然有人夠膽死依家先出隻「午夜凶鈴」。不過講到隻GAME，貞子會唔會嚇死你就唔知，不過玩「凶鈴」玩到有槍楂同似「包乞食」就真係幾驚嚇，加埋俾貞子嚇死之前你通常都會先俾隻GAME悶死都真係俾死更難受呀！

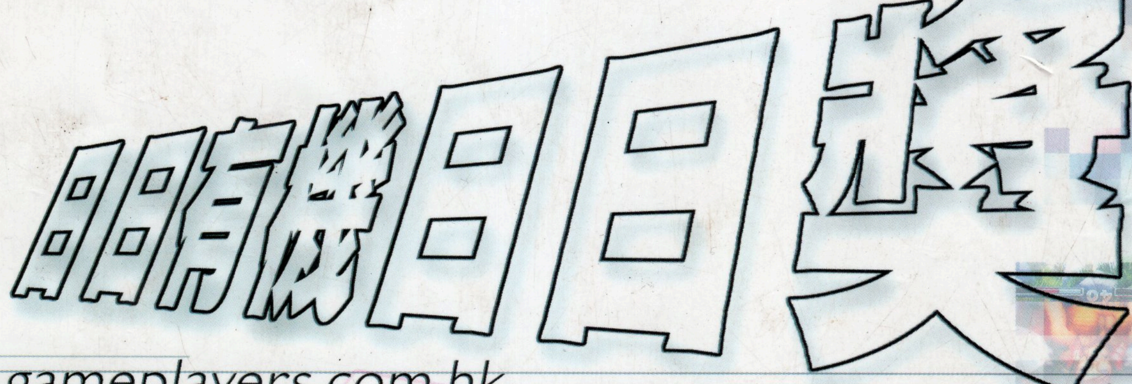
PS2

係呀，PS2好勁呀。不過點都好，相信依家就算你有錢都未必玩到PS2啦。既然如此，今集的PS2小特輯你就一定要睇啦。咱們求神拜佛都希望你睇到流口水同鼻涕，分分鐘仲有埋「強迫性上癮」，如此一來你就要不斷收睇「互動遊戲誌」，即是咱們發達有望了！

Dreamcast

互動遊戲誌由MULTIMARKETS INT'L LTD.製作
逢隔周五於互動電視上映
如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com

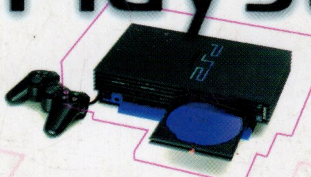




日日留意 gameplayers.com.hk

日日贏取 PlayStation®2

超級巨獎！



參加辦法：

〔一〕只須填妥參加表格，由即日起寄回「香港皇后大道東248號加怡保險中心40樓『Gameplayers.com Ltd』」，並於信封面註明『日日有機日日獎！！』即可參加抽獎。

〔二〕抽獎日期由3月4日開始，連續10日，每日送出一部PlayStation 2。

〔三〕得獎結果「即日」於『Gameplayers.com.hk』中公佈，日日有獎！！

天 SKYNET 網



贏取 PlayStation 2 超級巨獎！

參加表格

姓名：______________________

地址：______________________

聯絡電話：______________________

身分証/出生証明書號碼：______________________

E -mail：______________________

閣下是否 Gameplayers.com.hk 會員：YES / NO

*所有參加者將自動成為 Gameplayers.com.hk 會員，優惠源源不絕。